DEVASA POSTER: SOUTH PARK & GROUND ZEROES

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2014/04 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 78 · ISSN: 1307-8933



BATMAN ARKHAM KNIGHT
GOTHAM'IN ANAHTARI İLK SAHİBİNE DÖNÜYOR

DIABLO III REAPER OF SOULS
BİR RUHUMUZ KALMIŞTI, ONU DA AL DIABLO!

SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH
MAHALLEDE BÜYÜK MEVZU VAR!

Titanfall
EN İYİ FPS Mİ?

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES • DARK SOULS 2 • HEARTHSTONE
INFAMOUS SECOND SON • RYSE: SON OF ROME • SHADOWRUN: DRAGONFALL
THE WOLF AMONG US EP.2 • DEAD RISING 3 • DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)
04


OYUNGEZER ÖZEL
LEAGUE OF LEGENDS
2. BASKI ÇIKTI!
HERKESE KURULUM DVD'Sİ VE DEV POSTER HEDİYE!
OYUNGEZER ÖZEL
LEAGUE OF LEGENDS
2. BASKI
7,5 TL DEĞERİNDE 600RP HEDİYE!
OYUNGEZER ÖZEL
LEAGUE OF LEGENDS
REHBER
30 ŞAMPİYON İÇİN USTA TAVSİYELERİ
45 SAYFA DEV REHBER
LoL'da Başarılı Olmak İçin Bilmeniz Gereken Her Şey
SEZON 4'DE NELER DEĞİŞTİ
Yeni Sezonla Gelen Değişimin Detaylarını Öğrenin
TAM 132 SAYFA LEAGUE OF LEGENDS!
Hem Eski Oyuncular Hem De Yeni Başlayanlar İçin Bilgiler
www.oyungezer.com.tr

DEVASA POSTER: SOUTH PARK & GROUND ZEROES

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2014/04 · 7.90₺ (KDV Dahil) · Sayı: 78 · ISSN: 1307-8933



METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES
YOLU AÇIN, BIG BOSS GERİ DÖNDÜ!

TITANFALL ● DARK SOULS 2 ● HEARTHSTONE ● SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
INFAMOUS SECOND SON ● RYSE: SON OF ROME ● SHADOWRUN: DRAGONFALL
THE WOLF AMONG US EP.2 ● DEAD RISING 3 ● DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

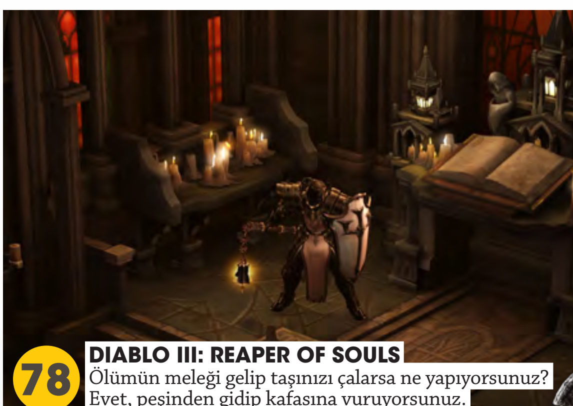
MEDDYA

DATA

PİKSEL



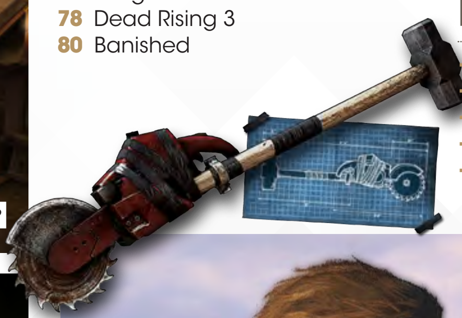
30
Batman: Arkham Knight
Batman'in yeni oyunu Rocksteady'den geliyor. Krallar şehri geri aldı. O değil de, Mass Effect zırhları sarmış oyunu birazcık.



78
DIABLO III: REAPER OF SOULS
Ölümün meleği gelip taşınızı çalarsa ne yapıyorsunuz? Evet, peşinden gidip kafasına vuruyorsunuz.



68
DARK SOULS 2
İnceleme verilirken ölüme alışkın, tekrar tekrar ölse de dert etmeyen insan aradık.





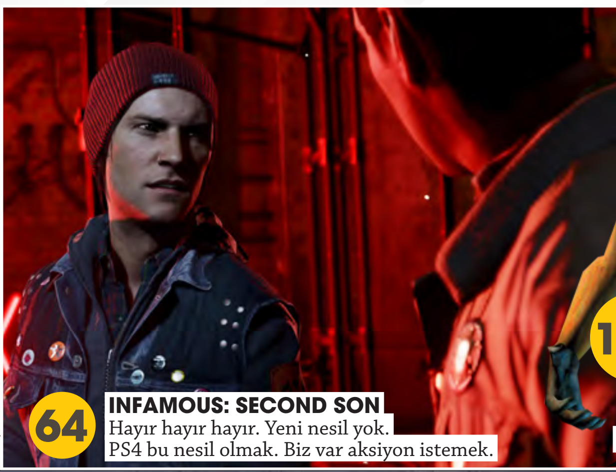
52
METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
Tek bir harita dediler, kısa sürer dediler. Ama biz üsse tarla kurduk, ekin ektik... (Yok, o Don't Starve'dı ya.)

ER'DE BU AY

NİSAN 2014



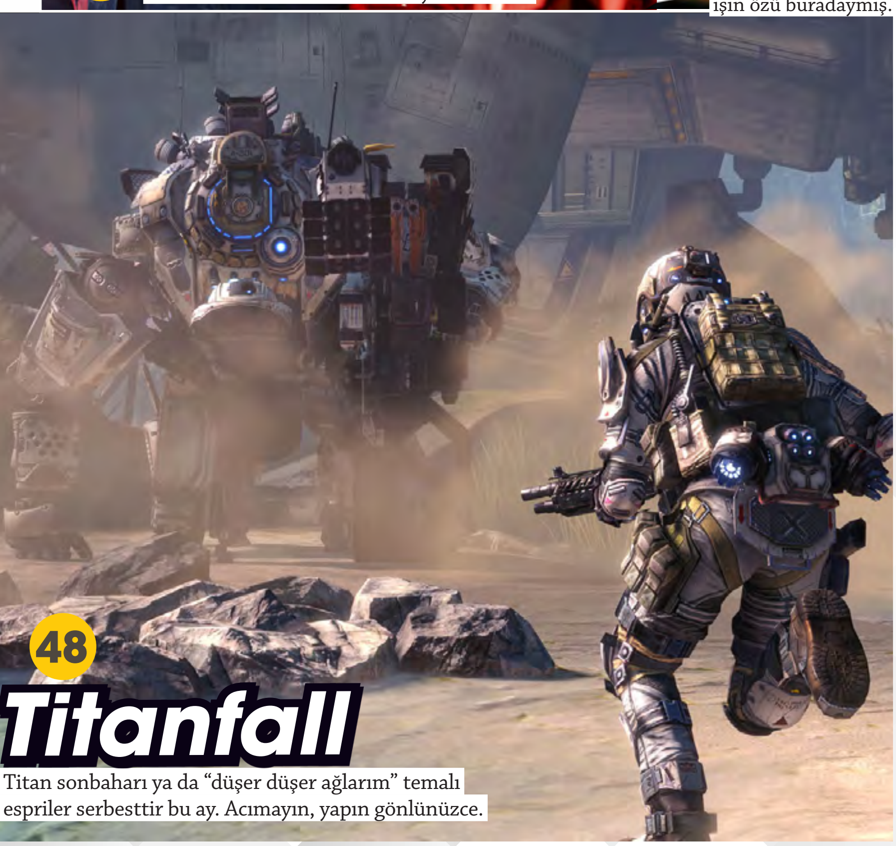
34 **DOĞUDAN YÜKSELEN MÜTHİŞ DVO'LAR**
Batıdakiler grafikse, bunlar nedir?!?
Uzakdoğu'nun nadide DVO'larını ramen eşliğinde sunuyoruz.



64 **INFAMOUS: SECOND SON**
Hayır hayır hayır. Yeni nesil yok.
PS4 bu nesil olmak. Biz var aksiyon istemek.



134 **SON JETON: BLACK & WHITE**
Hakikaten de sanal bebek denen şey naneymiş, işin özü buradaymış.



48 **Titanfall**
Titan sonbaharı ya da "düşer düşer ağlarım" temalı espriler serbesttir bu ay. Acımayın, yapın gönlünüzce.

HOŞ GELDİNİZ...

Mahallenin densizleri...



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Normallerin kutsandığı, ortalama olanın *en iyi* sayıldığı zamanlardayız. Sesiniz azıcık da olsa farklı çıkmamalı, koronun mükemmel ve tekdüze tonunu bozabilecek bir notayı sakın ha seslendirmeyin, düzen bozulmasın...

Oysa, her mahallenin bir deliye ihtiyacı var. Her toplumun, her ailenin, her kafanın içinde kırık bir ses lazım. Lazım, çünkü insanın kendisinden başlayarak bir şeyleri ileriye taşımasının tek yolu o mükemmel kabul edilen düzeni sarsmak, sorgulamak, hiç değilse tiye almak. O deli kafalar olmasa, o çatlak sesler çıkmasa bugün dünyanın yuvarlak olduğundan bile habersiz yaşamaya devam ediyor olacaktık çünkü. Çünkü dünya düzken de kendi çağı için kusursuz bir düzene sahipti ve kenarlarından yuvarlanmaya hiç ihtiyacı yoktu.

Bu yüzden Nisan Oyungezer'inin kapağında South Park var. Sadece umduğumuzdan bile iyi bir oyun olduğu için değil, herkesin normal olmaya zorlandığı bir zamanda bütün densizliği ve sınır tanımazlığıyla ilaç gibi geldiği için de istedik bu kapağı. The Stick of Truth'u oynarken hem gülmekten yere yapıştık, hem ayıpladık, hem de aykırılığına hayran kaldık. Kasabanın sıkıcı gerçeklerini tanımayan tüm küçük çocukları yanaklarından öperiz. Yeni sayıya hoş geldiniz.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bizi takip etmenin o kadar da çok yolu yok...



Ayın Postacısı

Ömer Akdağ

Doğru, daha önce hiç mektup taşımamıştı, adresler çok tanıdık gelmiyordu, isimler hepten yabancıydı. Ve o mektup dolu çantayı omzuna takarken herkesin şüpheli bakışları üstündeydi. Yapabilecek miydi? Omzundaki yükün bir anda iki katına çıktığını fark etti. Ama ne yaptığını biliyordu Ömer; "Cevaplar kolay" dedi, "bana soruları verin yeter."

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



ACI GERÇEKLER

>> Merhaba Ömer Abi,

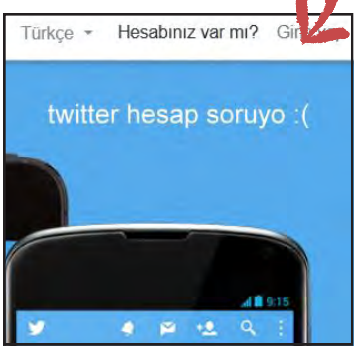
1. OGZ ile hiç aram yok (her ay alıyorum).

2. Ama şu ana kadar çıkan kaliteli OGZ sayısı 16 elin parmaklarını geçmiyor (77)...

3. Ve size "Dünya çapında bir dergi" diyebilmemiz için daha 3575190 yıl var (uzunluk hesabı)!

Bu arada gündeme uygun şöyle bir şey aklıma geldi :)

İyi çalışmalar... Semih Etiğ.



Cümleten herkese selam!

1. O halde senle aramızı iyi tutalım ki ayda üçer beşer al.

2. Bu utançtan 4 ay içinde kurtulmayı planlıyoruz (itiraf ediyorum 16 ile 5'i çarpmak için hesap makinesi kullandım).

3. Dünya ne arkadaş ya güldürme beni, böyle dandik gezegenlerle işimiz olmaz, hedef en azından Güneş çapında olmak.

Bir matematik dehası olma yolunda sana da iyi çalışmalar.



STEAM BUHARLAŞIR MI?

>> Sizi uzun zamandır takip ediyorum ve ilk defa size yazmaya karar verdim. Öncelikle Göktuğ ağabeyi tebrik ediyorum. Çok uzatmadan sorularıma geçeyim.

Ben Steam'den online oyun oynamak istiyorum fakat ailem Steam'den oyun almama izin vermiyor :-(Bana Steam'den ücretsiz güzel bir oyun tavsiye eder misin?

Ben de ileride sizin gibi bir oyun dergisinde editör olmak istiyorum. Peki, bunun için üniversitede hangi bölümü okumam gerek?

Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın :-D Barış Kaya

Selamlar Barış. Biz de seni yıllardır nöbetleşe takip ediyoruz ama henüz bir falsonu yakalayamadık. İlk açığında istihbarata haber vereceğiz.

Niye illa Steam oyunu istiyorsun yahu? Etraf birbirinden şahane ücretsiz oyun kaynıyor. Bizim Free2Play'ciler bu yazdığını görse kahırlarından 25 santim boyları çekerdi (Melis'in boyu 25 santim daha kısa olsa görünmez hale gelir artık hatta. Yaptığın kötülüğün farkında mısın?) Hangi türleri sevdiğini bilmeden öneride bulunmak pek doğru değil belki ama şu sıralar en çok oynanan ücretsiz oyunlar olan LoL veya Dota 2'ye göz atabilirsin. Son aylardaki şahsi favorim ise Path of Exile. Bir ara da Grand Chase'i çok oynardım. Hoştur o da.

Üniversitede içinden hangi bölüm geliyorsa onu oku, onun dergi editörlüğüyle pek bir ilgisi yok. Önemli olan biraz oyun dünyasına hâkim olma, biraz elin kalem tutabilmesi, biraz açık fikirlilik, biraz şans ve

Test

DÜNYANIN EN JAPON TESTİ:
NE KADAR OTAKUSUNUZ?

Otaku olmak kolay zanaat değil. Kendi derecenizi %90 hata payıyla testimiz sayesinde öğrenebilirsiniz.



Mada mada



Omoshiroi!



Sessha wa otaku de gozaru

Yandakilerin birini tanıyorsanız başlangıç seviyesindesinizdir. İkisini tanıyorsanız keyifle Densha Otoko izleyebilirsiniz. Üçünü de tanıyorsanız Akihabara ev fiyatlarına bakmaya başlayabilirsiniz.

fazlasıyla oyun sevgisi.

Sen de iyi bak kendine. Geceleri karanlık sokaklarda yürürken arkanı kolla.

KINIYORUM!

>> Öncelikle şöyle başlamak istiyorum: Derginizi yaklaşık 2 yıldır takip ediyorum ve hoşuma gidiyor, bütün sayılarını kaçırmadan takip ediyorum. Eren Bey de dergide en çok sevdiğim ilk 3 insandan biridir, ama son Şubat sayınızı aldıktan sonra Oyungezer ile ilgili bütün düşüncelerim değişti açıkçası.

Eren burada kurban bayramının ilkel ve gereksiz olduğunu öne sürüyordu, isterseniz bakabilirsiniz. Hangi dine mensup olursan ol Eren Bey sen böyle öznel bir düşünceyi dergide yazamasın. Sadece Müslümanlık değil, hangi din olursa olsun dinlere karşı saygısızlık yapamazsın. Ha sevmiyorsun, saçma geliyor anladım ama bunu lütfen kendi içinde yaşa. Gerçekten şu andan itibaren derginizi takibi bırakıyorum ve sizi içten kınıyorum, sizden beklemezdim....

Batuhan Taşkın

Böyle düşünmenize üzüldüm ama izninizle şunları söylemek istiyorum: Oyungezer bünyesinde dini inanç ve fikirleri birbirinden çok farklı insanlar bulunuyor. Örneğin ben Eren'in söylediklerine katılmıyorum. İnsanlık dışı bir şekilde uygulandığı zaman yaptıklarının aynısını adak sahiplerine de yapasım geliyor ama kurbanın özünde değerli ve güzel bir ibadet olduğunu düşünmekteyim. Oyungezer düşüncelerin özgürce paylaşılabildiği bir dergi, Eren de tam olarak bunu yapmış. Söylediklerinde dine karşı özellikle bir hakaret de algılamadım. Şahsen Eren benden farklı düşündüğü için ona öfke duyacak değilim. Size de aynısını öneririm naçizane.

MAKİNAYLA SANAT OLMAZ!

>> Merhaba Ömer Abi, nasılsınız, iyisinizdir umarım. Çok uzatmadan söyleyeceklerime geçmek istiyorum.

Ömer Abi öncelikle aklıma takılan ve yanlış olduğunu düşündüğüm bir şey var: Oyunların sanattan sayılması. Yani oyunlar iyi güzel, eğlenceli olabilir ama bir sanat dalı olamaz. Çünkü oyunlar teknoloji ve makinalardan oluşur. Bir sanat dalındaki o duyguyu, tutkuyu, performansı veremez. Sanat aynı zamanda, o sanatı yapan sanatçının devleştiği ve kendini gösterdiği yerdir. Bu yüzden oyunların sanattan sayılması, sanatçılara yapılan bir haksızlıktır. Peki, sizin düşünceniz nedir?



Diğer konu da: Ömer Abi, artık oyunların eğlenmek için değil sanki görevmiş gibi oynanması. Bundan dolayı çoğu insan oyunlardan keyif almıyor. Bana göre bunun başka bir nedeni de, oyunlardaki gerçekçilik unsurunun, oyundan keyif almamızı ve eğlenmemizi engellemesi. Ben mesela Saints Row oynarken, GTA'dan daha fazla zevk alıyorum. Peki sizin düşünceniz nedir? Sizce bir oyunun gerçekçi olması, oyunun eğlenceli olmasını engelliyor mu?

Ömer Abi oyun terimlerinin Türkçeleştirilmesi gerektiğini düşünüyor musun?

Bunun haricinde, ülkemizde Half-Life, CoD, BF, GTA, AC gibi serileri sevmemek, eleştirmek, hatta soru sormak bile suç resmen. Şu fanatikler yüzünden hep bizim başımız yanıyor. Ömer Abi senin düşüncen nedir? İyi çalışmalar.

Cemil Çağlar Yapıcı

Merhabalar, yıllardır en çok beklediğim oyun FFX HD'yi henüz oynayamamış olmanın burukluğu var üzerimde. Onun dışında bu gündemde ne kadar iyi olunabilirse o kadar iyi sayılabilirim sanırım.

Sanat burası için biraz fazla geniş bir konu tabii. Kimi klasik 7-8 türden sonrasını sanattan saymaz, kimi neyin sanat sayılabileceği konusunda kriterler belirler, kimi yine kriterler belirler ve her eserde bu kriterlerin ağırlığının farklılaştığını söyler felan. Şahsen oyunların sanat sayılıp sayılmayacağını umursamıyorum. "Tecrübe" benim için daha değerli bir kavram. Bir oyunun yaşattığı tecrübe, sanat sayılan eserlerin yaşattığı tecrübeyle düzey olarak yakın ise gerisi önemli değil.

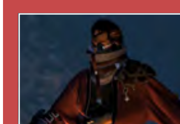
> "FARKLI DÜŞÜNCE VE İNANIŞLAR BİZİM İÇİN SADECE DAHA ZENGİN, DAHA RENKLİ BİR ORTAM DEMEK. NE FAZLASI NE EKSİĞİ."



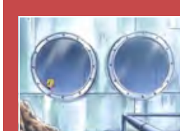
Videolarda Bu Ay



>> Kötü bir gün mü geçiriyorsunuz? İlacınız burada. Bir şey değil. **tinyurl.com/ogzandeyo**



>> Hayatta en sevdiğim 3 oyundan birinin HD'si çıkıyor ve ben buraya onun açılış videosunu linklemeyeceğim ha? Yok ya! **tinyurl.com/ogzffxoverworld**



>> Şu 13 saniyelik sahneyi yüz kere izlemişimdir herhalde. Bir kere de siz izleyin bence: **tinyurl.com/ogzluffytekme**



>> Madem öyle bir de kedi videosu paylaşayım: **tinyurl.com/ogzanimekedisi**

Oyunların teknoloji ve makinalardan oluşmaları sebebiyle sanat sayılmamaları gerektiğine dair düşünceni de pek doğru bulmadığımı söylemek isterim. Müzisyenin piyanosu, heykeltıraşın çekici nasıl insanın bir şeyler yaratması için kullandığı icatlarsa oyun geliştiricisi için bilgisayar da aynı.

Oyunların sanat dallarındaki duyguyu, tutkuyu, performansı veremeyeceği konusunda da yanlış adama çattın ^_^ Final Fantasy, Persona, MGS, Silent Hill gibi oyunlarda direkt o saydığın kavramları fazlasıyla yaşadığını düşünen, oyunlarıyla bayağı bildiğin duygusal bağ kuran bir adamım. Açtırma benim ağzımı ^_^

Gerçekçilik konusu da tamamen tercih meselesi. Mesela ben Gran Turismo'da gerçek araba sürüş hissine yakın olan o hissi, Burnout gibi oyunlara biraz fazla daha tercih ediyorum. Empati önemli burada da. Senin Saints Row'u daha çok sevmene anlayış gösterilmesini beklemek hakkın olduğu gibi, sen de diğerlerinin GTA'yı daha çok sevmelerini doğal karşılamalısın.

Türkçe hassasiyetine saygı duymakla beraber; isterseniz emperyalizmin uşağı diyebilirsiniz ama ben insanın kendi dilinde tam karşılığı olmayan yabancı kelimeleri kullan- >>

DEAD DUCK SIMULATOR

Yetenekli Türk yapımcıların indie oyunu "Dead Duck Simulator"ın Oyungezer'e exclusive incelemesini yazmaktan mutluluk ve onur duymanın bahtiyarlığını yaşamanın heyecanını iliklerimde hissetmenin eşiğindeyim arkadaşlar.

Şunu en baştan söylemekten hiç çekinmiyorum ki oyunumuz Toilet Simulator'dan beri yapılmış en üst düzey simülasyon oyunu. Oyunda gerçekten de ölü bir ördek olduğunuz hissi sonuna kadar verilmiş.

Duck Hunt'ın ruhani devamı niteliğindeki oyunda GTA 5'in 3 katı büyülüğünde bir harita, 500 ana görev, 1 opsiyonel yan görev ile muazzam bir içerik sunulmuş ama nihayetinde ölü bir ördek olduğumuz için bu içerikle herhangi bir etkileşime girme şansımız bulunmuyor. Yapımcıların oyuna eğlence katmak adına gerçekçilikten ödün vermemiş olmaları gerçekten saygı duyulası bir karar.

Tek eleştirim oyunda kan ve vahşet dozunun çok fazla olması ama tabii bu benim kişisel bir şeyim, sizin hoşunuza gidebilir.

Normalde 59.90 dolara satılan oyun şu sıra %100 indirimde olduğundan 0 dolara edinilebilmekte. Bu özgün oyun deneyimini bu fiyata kaçıranı dövüyorlar: www.mediafire.com/?339bc92v15lkd7s



10

+ Ördek olmak
− Ölü bir ördek olmak

SON KARAR
Jethro Tull'ın da dediği gibi "feeling like a dead duck"

Tür: Ölü ördeklik simülasyonu **Sistem:** 3-5-2 **Fiyat:** 59.00 $ (kalıcı bir süreliğine 0 $) **Dahası için:** tr.wikipedia.org/wiki/Hayvan_Mezarlığı

masının, düşünce sürecinde daha özgür olmasına yardımcı olduğunu düşünüyorum. Çoğu kelimeyi Türkçeleştirip zamanla yerleşmesini beklemek için de doğru çağda değiliz bence. O kelimelerinin yabancı versiyonlarına fazlasıyla maruz kaldığımız iletişim çağında biraz zor. Tabii uygun bir Türkçe karşılığı varken onu kullanmamak da hem komik, hem de diğer insanlardan ayrışmaya sebep oluyor, o da işin bir diğer tarafı, am i wrong?

Fanatikliğin zararlı olduğu ise hepimizin malumu. Eleştirilerinin abartılı ve hakaret içeren eleştiriler olmadığını düşünüyorsan ve buna rağmen sert tepki alıyorsan o kişilerle mümkün olduğunca iletişimi gevşetmek en iyisi.

SELAM WITCHER

>> İyi günler, bildiğiniz üzere The Witcher 3: Wild Hunt oyunu ertelendi. Sizce oyunun Türkçe dil destekli çıkma ihtimali var mı?
Onur Özcan

Geçtiğimiz aylarda kara haberi aldık ve oyunda Türkçe desteğinin olmayacağını öğrendik maalesef. Oyunun ülkemizdeki satışları maliyeti karşılamıyormuş (korsan kötü). Halbuki The Witcher 2'nin Türkçesi ne kadar da iyiydi...

Yalnız küçük de olsa bir umut ışığı olarak change.org'da "The Witcher 3: Wild Hunt'ın Türkçe dil desteğine sahip olması için bir imza da sen ver" başlıklı bir imza kampanyası düzenleniyor. The Witcher 3'ü Türkçe oynamak isteyen herkes bir 10 saniyesini ayırıp sayfaya girmelidir diyorum.

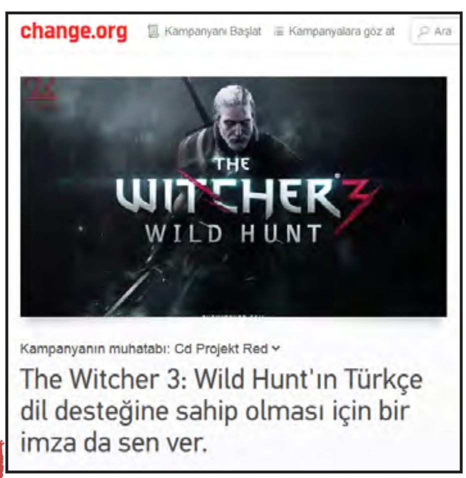
> SİMÜLASYON OYUNLARI TEKNOLOJİSİNİN ULAŞTIĞI SEVİYE ARTIK BİR ÖRDEK SİMÜLASYONU YAPMAYA MÜSAİT. HAYALLERİMİZİ GERÇEKLEŞTİRME ZAMANI!

GELECEĞİN OYUNU

>> Selam Oyungezer Ailesi!
Günümüzde bin bir türlü saçma simülasyon oyununun çıktığının farkındasınızdır elbet siz de. Bir sürü boş ve gereksiz simülasyon oyununun yanı sıra içlerinden sadece 2 tanesi gerçekten başarılı yapımlar. İlki Toilet Simulator 2013 çünkü hayatın gerçeklerinden birini konu alıyor. Oculus Rift ile sanal gerçekliğin dozunu fazla kaçırıp malum olaylara sebebiyet verme durumu dışında 10 numara bir oyun. Özellikle sonu beni çok etkilemişti ve etkisini üzerimden haftalarca atamadım. İkincisi ise Train Simulator 2014, hiç oynamadım ama tren olmak hoş fikir ne yalan söyleyeyim. Dünyaya bir daha gelsem kesin tren olarak gelirdim.

Ne olursa olsun tüm bu simülasyon oyunları çok ileri gitti ve biz de bunun üzerine "gerçek" bir simülasyon oyunu yapmak istedik, bir ördek simülasyonu: Dead Duck Simulator.
(Kırp... Kırp... – Ömer)
Oyunumuzu dikkatle dinlediğiniz ve ilgi duyduğunuz için teşekkürler. Beni ve ekibimi desteklemek için oyunumuza derginizde 10 puan vermek sureti ile inceleyebilirsiniz, benim açımdan bir sorun teşkil etmez. Sevgiler.
Dead Duck

En sondaki tsundere sözlerin ve bize bu fırsatı sunduğun için teşekkürler.



ARCANUM OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

>> Selamlar Oyungezer ahalisi;
Ben derginizi çıktığı günden beri takip eden bir fanınızım. Sayenizde orijinal oyunların değerini, emeğe saygı duymayı öğrendim ve ne yalan söyleyeyim oyunlardan bile daha çok zevk alarak değer kıymet bilerek oynamaya başladım. (Tabii belli kadronuzu çok öncelerden beri hep takip eden birisiyim ve ne yalan söyleyeyim iyi ki de çıkartmışsınız dergiyi.)

Yoksa bunları kaçırdınız mı kısmında belirtip ağzımı sulandırdığınız Arcanum of Steamworks and Magick Obscura'yı koyup duruyorsunuz, çok da iyi yapıyorsunuz da bu oyun hiçbir şekilde yeni bilgisayarda açılmıyor. 5-6 bin TL'lik sistem toplamışım oyun sevdasına ama Arcanum yok :) Ellerinize düştüm, şimdiden teşekkür ettim yardımlarınız için, sağlıcakla, hep böyle güzel kalın.

Murat Okumuş

Güzel sözlerin için teşekkürler. Enerji verdin.
Sen bu kadar duygusal girdikten sonra yardımcı olamayacağımı yazmak vicdanımı sızlatıyor ama maalesef durum bu :(Bütün ofise sordum, son yıllarda bilgisayarına Arcanum kuran olmamış. Sisteminin 64-bit olmasından kaynaklanma olasılığı yüksek ama sen zaten o konuda yeterince araştırma yapmışsındır diye tahmin ediyorum.

HOLLYWOOD BİTMİŞTİR

>> Merhaba Ömer, ben Eren, nasılsın? Ben iyi değilim, yaşlanmaya başladım galiba, dün 26 yaşıma girdim; bu kadar pislik uzunca yaşarken, bu kadar pislik varken ömrümün yarısını post modern biçimde öyle ölçtüm ben, yarısını geçtiğime karar verdim, bilmiyorum diğer moruklar ne düşünür...

Her neyse. Oyunlarla ilgili konuşacak pek fazla bir şeyim yok çünkü oyun oynayamıyorum bir süredir, sadece kara kara düşünüyorum, işim bu benim, düşünmek...

Son zamanlarda izlediğim Hollywood filmleri benim canımı sıkan; ulan biz doksanlar çocuğu olarak kendimizi propagandaya uğramış varsayıyorduk. Hani dünya “global”leşiyor, Hollywood sözde biraz bunları törpülemeliydi öyle değil mi? Rocky 4’deki Rus düşmanlığından bile öteye geçtiler. Artık kötü olan durum, ırk üzerinden propaganda yapmıyorlar, insani değersizlikleri aşılamaya başladılar. Şimdiki çocukların vay haline.

World War Z; doğurun, doğurun, zombilerle çatışmanıza bir sürü insanın ölümüne sebep olsa da, karınızı azarlamayın aman haaaa!!! Prometheus; bir şeyi bilmiyorsanız da ona inanın! realite önemli değildir, bir şeye inanmayı seçmek önemlidir! Avatar; zeki veya entelektüel olmanıza gerek yok, sadece aptal cesaretiniz olsun dünyayı kurtarırsınız. Avengers; şşş rahat olun olum ya? Oblivion; çiçekleri özledim, bir de karım vardı onu özledim.

Bakar mısınız abi şunlara, bu tip filmler genç insanların, çocukların izlediği filmler. Ulan Terminator 2 bunların yanında Blade Runner gibi kalıyor yahu. O kadar zıvanadan çıktılar ve kaliteden düştüler ki, vücudumdaki hücreler falan harekete geçmeye başladı perdeye bakarken. Kurtlar Vadisi çocuğu olsam, çıkarıp perdeye sıkacağım (evet -acağım).

Ciddileşirsek; Hollywood da Amerikan medyasının en büyük aygıtı, bunu biliyoruz. Amerika’nın şu sıralar hem kendi içinde, hem de dünyadaki güç kaybı göz ardı edilemeyecek kadar büyüdü, siyasi boyutlara ulaştı. Son 5-6 senedir artık tam gaza bastılar bu propaganda konusunda. Utanmasalar 40-50’lerdeki koyu ırkçılıklarına, kilise propagandalarına, aile kutsamalarına gerçek anlamda geri dönecekler. Siyasi ve endüstriyel bir sinemadan bekleneceği gibi, ülke siyasetine uygun, politik bir sinemaya evrildiler, 90’ları mumla arar hale geldik. Gravity’i izlemek için kendimize 4 bin liralık sistem kurmak zorunda kaldığımız günlerdeyiz artık.

Şimdiki çocuklar çok şanssız..

Not: Yeni Thief bok gibi olmuş.

Eren Çam

Merhabalar Eren, bomba gibi olmasam da iyiyim, herhalde ulaşılabilecek en yüksek zihinsel yaşa ulaştığım için kendimi son zamanlarda pek yaşlanıyor gibi de hissetmiyorum (ehe).

Sinemayla çok içli dışlı sayılmam ama Batı menşeli popüler kültürde yoğun bir erdemin aşağılanması, yanlışın yüceltilmesi durumu var maalesef. Yine de bu durum sinemada; müzik ve televizyon programları tarafında olduğu kadar kötü değil bence. Filmleri negatif değil de nötr çerçeveden izlemeye çalışan biri olarak olumlu yönleri olumsuzlarından biraz daha fazla gibi geliyor bana son zamanlarda. Misal Avatar’ın hikâyesinde zekâ yerine cesaret daha fazla ön planda tutuluyor, doğrudur, ve bunun yanlış bir şey olduğunu varsaysak bile bunu her zaman Rock 4’ün Amerikan propagandasına tercih ederim. >>



Faruk’un DLC’si çıktı!

>> @oyungezer: Twitter’a erişimin engellenmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?
>> ...

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Sen yine de Selam OGZ sırası Pozan'a geçince bir mesaj daha at. Sinema ile bayağı bir haşır neşir olduğundan farklı bir bakış sunabilir.

NE YAPISINIZ LA ORDA?

>> Merhaba Oyungezer kadrosu, İskenderun'dan selamlar. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim. 90'lardan bir oyunu devam ettirme şansın olsaydı bu hangi oyun olurdu? Ben Sanitarium 2 yapardım, çok da güzel olurdu.

Şu posterlerinizin 2 tarafına da resim yapıştırmasanız olmaz mı? İnsanın beyni duruyor hangi tarafını yapıştıracağım diye (ben en son Elder Scrolls'u yapıştırdım sonra fikir değiştirip Titanfall'u yapıştırdım, sonra tekrar Elder Scrolls).

Bi de sana bir fotoğraf yolluyorum, sence bu dövüşü kim kazanır, fikrini merak ettim. Sorularım bu kadar, arkadaşlarımın sana çook büyük selamı var (itiştimeyin olm şurda bişe yazıyom).

Biterken çalıyordu: Linkin Park - Bleet Out, Assassin's Creed 3 - Trouble In Town

Hüseyin Kala

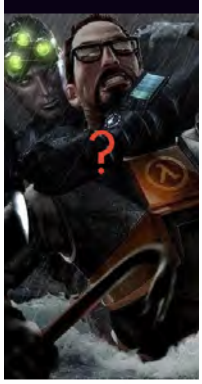
İskenderun'daki tüm sevenlere gelsin: Selamlar.

Uçuyorsak Final Fantasy VIII diyeyim. Ama Square-Enix yapmasın, gidip ben yapayım. FF X-2'yi gördükten sonra onlardan daha iyi yapacağıma eminim. Biraz daha dünyaya dönecek olursak da hep bir Dungeon Keeper 3 yapılsın istemişimdir. Özledik eski dostumuz Horned Reaper'ı (geçen ayki gudubeti saymıyorum, evet).

Poster konusunda daha önce hiç kimsenin aklına gelmediğine emin olduğum inanılmaz bir fikrim var: 2 dergi al! (Burayı okuyan patronlarıma selam olsun, bakın dergi satışlarını nasıl da arttırıyorum, bir zam yaparsınız artık ^_^) *(^_^-Serp.)*

Sam vs Gordon

Gordon elinde levyesiyle hısımını aramaktaydı. Koskoca Sam Fisher'ı levyeyle alt edeceğini mi düşünüyordu? Şaşırmış mıydı? Bilinmez. Suyun altından yaklaşan Sam aniden çıkıp Gordon'ı kıskıvrak yakalar. Gordon hemen levyesinin tersini Sam'in midesine indirip kollarından kurtulur. "Yok, bu böyle olmayacak" deyip hemen Sam'e fırlatmak üzere cebinden uzaylı böceklerden birini çıkarır. Sam bu, boş durur mu? O da hemen bir drone çıkarıverir. O sırada Snake ikisinin arasına bir Nikita fırlatıp işlerini bitirir (MGS modundayız bu ay, kusurumuza bakmasınlar).



> "OYUNCU KAFASI BİR GARİP ÇALIŞIR. BİR ÖĞLE VAKTİ, BİSKÜVİSİNİ ÇAYINA BANARKEN AKLINA TAKILIVERİR MESELA: GORDON MU DÖVER, SAM Mİ?!"

Sam-Gordon diyorsun... Bakalım...

Sen de arkadaşlarına selam söyle, benim için hepsini birer kere it. Ben de yazacaktım bir biterken çalıyordu ama playlist bitmiş, sessiz sessiz oturuyormuşum meğerse. En son çalanı yazayım bari: Mika - Emily

MADE IN USA

>> Merhaba, Benim sorum kısa, ama belki de önceden bir şekilde yanıtını verdiğiniz bir soru olacak: Ben çok yakında kısa bir Amerika seyahati yapacağım ve orada PS4 almayı düşünüyorum. Eğer ABD orijinli bir PS4 alırsam burada ne yapmak ya da ne yapamamak zorunda kalacağım konusunda bilgi verebilir misiniz lütfen (oyunları, blu-ray filmleri hep ABD'den getirtmek zorunda mı kalacağım mesela)?

Gösterdiğiniz ilgi için şimdiden çok teşekkürler.

İşlerinizde başarılar.

Önder Timur

Merhabalar,

ABD'den aldığınız PS4'te Türkiye'den aldığınız oyunlarda herhangi bir sorun yaşamazsınız. Güç kablosu farklı oluyor ama o da küçük bir dönüştürücüyle kolayca halledilebiliyor. Ancak konsol garanti kapsamında olmuyor ve Türkiye'de satılan çoğu blu-ray film ABD'den alınan PS4'te çalışmaz.

Artılar eksiler genel olarak bu şekilde. Şimdiden hayırlı olsun.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

LÜTFEN ACİL YANIT!

>> Merhaba Oyungezer

Süleyman Yıldırım

Merhaba.

***

Bir SelamOGZ'nin daha sonuna geldik ama içerlediğimi bilmenizi isterim. Yahu kimse mi animeler-JRYO'lar felan hakkında bir mail atmaz! Ne güzel geyik çevirecektik. Sıra tekrar bana gelecektir bir gün. O zaman bahane kabul etmeyeceğim, bilesiniz.





Gelecek Ayın Postacısı

Kimi kel dedi, kimi Selena Gomez dinliyor dedi ama Sarp bizim canımız, ciğerimiz. Dark Side'dan çekip Jedi Order'a alma çalışmalarımız hâlâ sonuç vermediği için Sarp Kürkcü'yü bir de sizin önünüze atalım dedik. Buyurun, hırpalayın!


Tales of The
SANCTUARY
CHAPTER I



Hayalet Gemi

Şahap Civelek
sahap@oyungezer.com.tr

Var Olanlara İnanmak

Ne zormuş arkadaş bu geminin dümeni... Nereden tutacağımı bilemedim. Bir insan iki saat boş Word belgesine bakar mı? Bakabiliyormuş! Neden diyorum bir yandan, neden bu kadar kasıyorum? Sanıyorum beyaz ekran bende bir aydınlanmaya sebep oldu. Neden olacak? Tabii ki iyi bir iş çıkarabilmek adına. Birileri bu sayfanın son satırındaki son kelimeye ulaştığında, içinde biraz olsun huzur bulsun diye. Aman işte böyle duygulu şeyler.

Kötü işler çıkarmak kimi mutlu eder ki? Ancak çalışmaktan hoşnut olmadığın bir yere garezin varsa saçma bir tatmin belki, ama o bile yanlış geliyor kulağa. Mutlu olmak, işini sevmek önemli. Buna sahip olabilmek tabii ki büyük bir şans ama inandığım bir şey varsa o da bu gibi durumların tamamen kişinin elinde oluşudur. "İş yok" diye ağlamak ya da "beceremiyorum" demek bana göre hayatın en büyük lüksüdür. O yüzden kötü bir moda girdiğimde silkinir ve aslında gidişatı değiştirmenin de benim elimde olduğunu düşünerek tekrardan sarılırım hayata. "Hayata ne sarılıyon arkadaşım" diyebilirsin evet, ama eğer gününün yarısından fazlasını işte ve buradaki insanlarla geçiriyorsan burası hayatın oluyor. Burası kötüyse sen de kötüsün yani. Aynı durum okul için de geçerli. Oradaki insanları da sen seçemiyorsun neticede. Eğer kimseyle anlaşamıyorsan iş de okul da birbirinden sevimsiz olabiliyor. "Evet, ortam sevimsiz ve olmuyor, Allah benim belamı versin" mi demek lazım? Kesinlikle değil. Unutma her şey senin elinde. Çığrından çıktığı zamanlar olur hani, bildin mi? Böyle kalp çarpıntısı ile başlar, üstüne Godzilla oturmuş gibi olursun da daral gelir. Hangimiz yaşamadık ki... Bil ki bu duyguyu hâlâ tatmamış olanlar dünyada tekmiş gibi davranmaya devam edebilir, şımarıklık yapabilir, ta ki burnu sürtülene kadar... Sıkıntıyı çeken biraz daha edebiyle oturmayı bilir çünkü susmasına sebep şeyler görmüş, yaşadıklarının bunları yaşamayanlara nazaran konuşmasının aslında yersiz ve doğru olmayacağını bilir. Yani anlayacağın kişinin derdi de sıkıntısı da kendinedir. O yüzden dert seninse derman da sensin abicim. Ne dedim ben daha demin... Silkelen yahu! Yeter bu kadar sinir, stres.

> "İNANMADIĞIN ŞEYLERE YALVARMAKLA ACİZ DURUMA DÜŞTÜĞÜNÜ HİÇ DÜŞÜNDÜN MÜ?"

Aslında olay ne biliyor musun? Durumun tecrübe boyutundan kurtulma boyutuna geçememesi. Bir şey yaşadıysan iyi ya da kötü elde ettiğin bir sonuç da vardır. Etki tepki işte. Bunu gördüğünde artık bırakma zamanı gelmiştir ama elindekileri değil ha! Aman diyeyim, stresi bırak. Aksi takdirde hayatını bir sürüncemeye sokmuş olacaksın. Arafta kalmak kadar kötü bir şey yok. Bir süre sonra müdahale hakkını yitirirsin. Rüyada olduğu gibi sesin çıkmaz, hareket edemezsin. Beklersin ki bir şey olsun. İnanmadığın şeylere inanmak istersin, mutsuz olursun. En kötüsü ne biliyor musun? Aciz olursun.

Ne karamsar oldu bu yazı yahu. Sözde huzur verecektim satırlarda. Ama amaç biraz da bu, önce kamburun çıksın, oturduğun yerde pıs birazcık. Şimdi de ikinci paragrafın son satırlarını tekrar oku. Ardından geldiğinde sırt kaslarını çalıştır ve bir doğrul, bak bakalım derin nefes alabiliyor musun? Yaşadığının farkında mısın? Eğer farkındaysan üçüncü paragrafın son satırlarını senin için yazdım. Yazının burasında o aşağılık hisleri kenara tokatlamak istiyorum çünkü.



Oyungezer'in bir de sitesi var.



Bir gün yolunuz düşerse, bekleriz :)

www.oyungezer.com.tr

PORTAL

Oyunların yanında oyunculuğun da tartışıldığı GDC vardı bu ay ama... Na na na na na na na na Batmaaaaan Batmaaaaan...



The Last Guardian'dan Ümidi Kesmiyoruz!

Sony'nin sakız gibi uzattığı ama ICO ve Shadow of the Colossus'un arkasındaki Fumito Ueda'dan geldiği için katlandığımız oyuna dair yeni bilgiler var. İyi mi, kötü mü biz de karar veremedik. Görünüşe göre Sony Worldwide'ın bünyesinde The Last Guardian hâlâ yapılıyormuş. Yazılım geliştirmenin başındaki Scott Rohde öyle diyor.

Ama gelelim kötü habere: Ne bir platform, ne de bir çıkış tarihi var hâlâ. Hiçbir detay veremiyorlar. Zaten Rohde'un net olarak söylediği bir laf var röportajı verirken: "Olur da söylersem, *vereceğim cevabı hiç beğenmeyeceksiniz.*"

Eh, beğenmedik gerçekten de.







İTÜ Oyunseverleri Davet Ediyor

Bu ay **İstanbul Teknik Üniversitesi**'nin güzel bir etkinliği var. **İVOFest** adlı bu etkinliğin detaylarını aşağıda, metni kaynağından çekip aldık. Tabii ufak bir not düşelim, biz de orada olacağız. Belki paneli falan basarız, kim bilir?

"İTÜ IEEE Öğrenci Kolu tarafından düzenlenen **İTÜ Video Oyun Festivali**'nin üçüncüsü, **28-29 Nisan 2014** tarihlerinde İTÜ Ayazağa Yerleşkesi'nde gerçekleşecek. Oyun firmalarını, öğrencileri ve bağımsız oyun yapımcılarını buluşturan etkinlikte interaktif oyunlarla İTÜ'de yine festival havası esecek.

Geçmişten günümüze oyunların ve oyun konsollarının ücretsiz olarak denenebileceği **İVOFest**'te, nostaljik öğeler ve yenilikler bir arada sunularak oyun dünyasında yaşanan değişim, oyunseverlerle paylaşılacak. İVOFest, katılımcısına açık havada eğlencenin yanı sıra eğitim ve bilgilenme imkanı da tanıyacak. Katılımcıları bu sene Geliştirici Günlükleri ile tanınan Madbyte Games'ten Özgür Soner, Yasin Demirden ve Fevzi Altuncu'nun oyun tüyolarını paylaşacağı seminerler, oyun dünyasının farklı çevrelerinden farklı bakış açılarını aynı oturumda buluşturan Oyunun Tuzu Biberi paneli ve 3D Akademi'den Engin Yıldız'ın Unity oyun motoru üzerinde vereceği sertifikalı oyun geliştirme eğitimi bekliyor. Oyun dünyasının sanallığı içinde oyun sektörünün gerçekliğine dokunacağınız bu etkinliği kaçırmayın! Ayrıntılı bilgi ve eğitim formu için ivo.ituieee.com sitesini ziyaret edebilirsiniz."





GDC'NİN 2 GÖZÜ...

Oyun yapımcılarının bir araya geldiği etkinliklerden birisi GDC. O nedenle yeni fikirler, etkileşimler, ilhamlar dolu dolu yaşanabiliyor bu platformda. Bu senenin güzel konuşmaları, etkileyici panelleri olsa da konu ağırlıklı olarak yine "gelecek" idi ve o sahneyi de sanal gerçekliğin iki yıldızı; Oculus Rift ve Project Morpheus doldurdu.

Tamam, biliyorum biraz sıkıldınız. Çünkü konu, neredeyse bir yıldır sürekli buraya geliyor. Şimdiden kötü haberi vereyim o zaman, ilerleyen aylarda gelmeye de devam edecek. Çünkü artık sahnede sadece Oculus Rift Dev Kit 1 yok. Üstelik, tek platform da PC değil. **-Sarp**

OCULUS RIFT DEV KIT 2



Oculus Rift'in ilk geliştirici modelinin üretimi bitti, yerine ilk olarak Ocak ayında CES'de **Crystal Cove** kod adıyla yeni bir prototip geldi. Ama o prototip de elden geçip son hâlini aldı. Şimdilik firmanın ona hitap şekli DK2, yani Development Kit 2. Sadece form olarak değil, donanım olarak da elden geçmiş olan bu alet Oculus'a tekrar sıcak para akışı sağlarken, geliştiricilerin de daha kaliteli geri dönüş almalarına yardımcı olacakmış. 1920x1080 görüntü verebilen OLED ekranlı DK 2'nin yanında gelen kamera kafa takibini de yapabiliyor. Böylece ek bir donanıma ihtiyaç duymuyorsunuz.

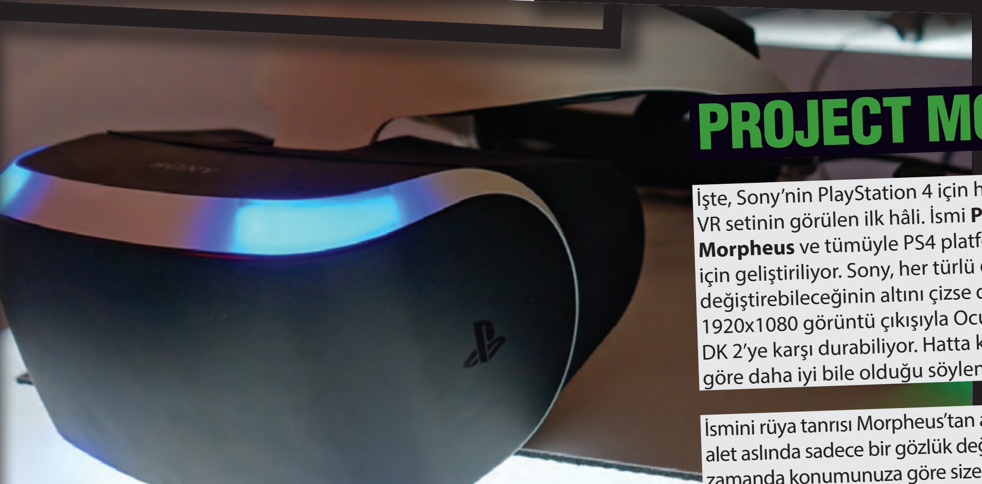
Gövdeden ayrılan tek bir kablo var, daha sonra HDMI ve USB olarak ayrılıyor bu ikisi. Cihaz tümüyle USB'den elektrik enerjisini alabiliyor.

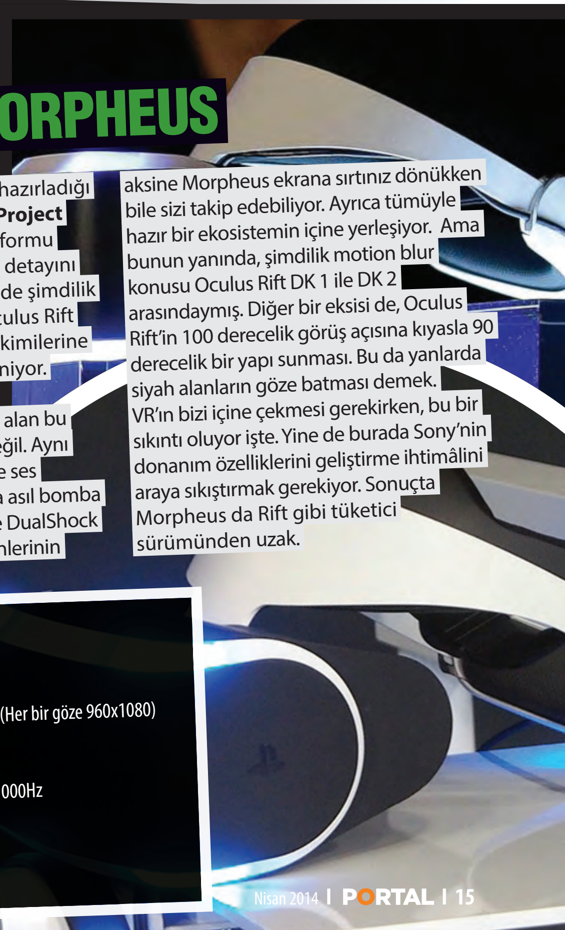
Test edenler, DK 1'e göre akıcılık, netlik, baş dönmesi ve bulantı gibi konularda müthiş yol kat edildiğini söylüyorlar. Crystal Cove'un biraz daha geliştirilmiş hâli olduğu için, ikisi arasında müthiş bir fark yok tabii. Ama bu adım, tüketici modelinin ihtiyaçlarını gözler önüne sermiş. En azından firmanın kurucusu **Palmer Luckey** böyle söylüyor.

TEKNİK

Ekran: OLED
Panel Çözünürlüğü: 1920x1080 (Her bir göze 960x1080)
Görüş Açısı: 100 Derece
Sensörler: İvmeölçer, jiroskop, manyetometre
Sensör Güncelleme Frekansı: 1000Hz
Bağlantı Arayüzü: USB + HDMI
Panel Boyutu: 5 inç
Ön Sipariş ve Fiyatı: oculusvr.com/order (350 dolar)

PROJECT MORPHEUS







İşte, Sony'nin PlayStation 4 için hazırladığı VR setinin görülen ilk hâli. İsmi **Project Morpheus** ve tümüyle PS4 platformu için geliştiriliyor. Sony, her türlü detayını değiştirebileceğinin altını çizse de şimdilik 1920x1080 görüntü çıkışıyla Oculus Rift DK 2'ye karşı durabiliyor. Hatta kimilerine göre daha iyi bile olduğu söyleniyor.

İsmini rüya tanrısı Morpheus'tan alan bu alet aslında sadece bir gözlük değil. Aynı zamanda konumunuza göre size ses sunulmasını da sağlayacak. Ama asıl bomba PlayStation Camera, PS Move ve DualShock 4 desteğiyle şenleniyor. Rift ürünlerinin aksine Morpheus ekrana sırtınız dönükken bile sizi takip edebiliyor. Ayrıca tümüyle hazır bir ekosistemin içine yerleşiyor. Ama bunun yanında, şimdilik motion blur konusu Oculus Rift DK 1 ile DK 2 arasındaymış. Diğer bir eksisi de, Oculus Rift'in 100 derecelik görüş açısına kıyasla 90 derecelik bir yapı sunması. Bu da yanlarda siyah alanların göze batması demek. VR'ın bizi içine çekmesi gerekirken, bu bir sıkıntı oluyor işte. Yine de burada Sony'nin donanım özelliklerini geliştirme ihtimâlini araya sıkıştırmak gerekiyor. Sonuçta Morpheus da Rift gibi tüketici sürümünden uzak.

TEKNİK

Ekran: LCD
Panel Çözünürlüğü: 1920x1080 (Her bir göze 960x1080)
Görüş Açısı: 90 Derece
Sensörler: İvmeölçer, jiroskop
Sensör Güncelleme Frekansı: 1000Hz
Bağlantı Arayüzü: USB
Panel Boyutu: 5 inç
Ön Sipariş ve Fiyatı: -

FLAPPY BIRD

DELİNİN BİRİ KUYUYA BİR KUŞ ATTI -BERKAN CESUR

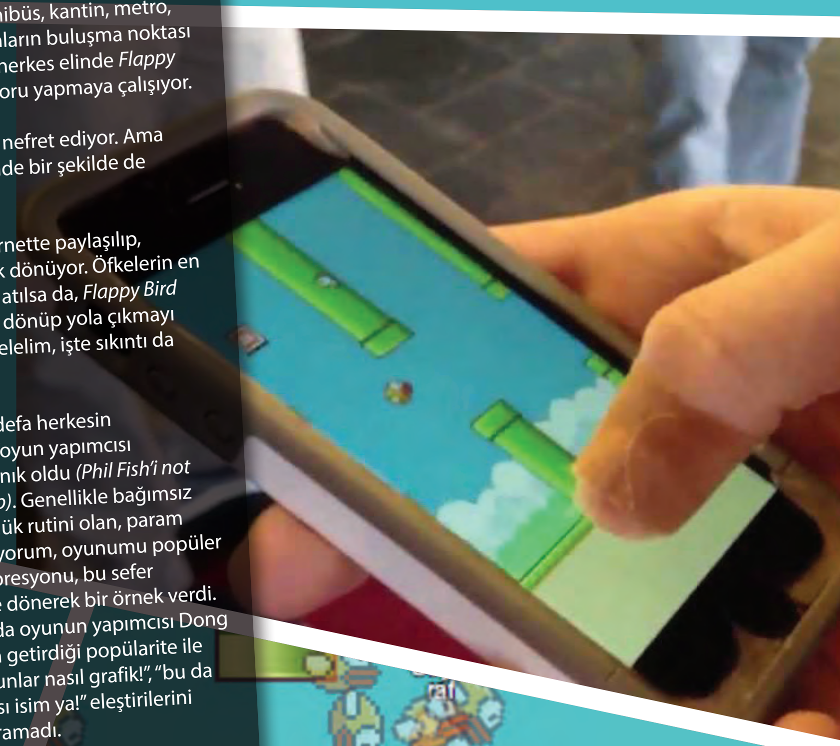
Teknolojinin gidişatı o denli ütopik sınırlara dayandı ki, artık delinin biri kuyuya taş atınca diğer delilerin toplaşma hızı eskiye nazaran bin kat gibi bir şey. Hâl böyle olunca oyunlar konusundaki çılgınlıkların insanlara ulaşması ve tümden delirmemiz de artık çok daha hızlı. Peki ben bunları niye anlatıyorum? ÇÜNKÜ ÇEMÇÜK AĞIZLI BİR KUŞ TÜMÜMÜZÜ ELE GEÇİRİP, TELEFONLARIMIZI İSTİLA ETTİ DE ONDAN! Bilmiyorumuş gibi gözlerinizi kaçırmayın, siz de oynadınız, biliyorum!

Hadi yine bilmiyormuş gibi yapıp, konuya girişelim. Öncelikle bir **Dong Nyugen** var. Kendisi *Flappy Bird*'in yapımcısı. Sessiz sakin, epey usulca her uslu bağımsız yapımcı gibi konduruyor yaptığı eserini iOS App Store'a. Aslına bakarsanız ilk haliyle *Flappy Bird* konudan o denli uzak ki adı bile *Flappy Bird* değil; *Flap Flap*. Sonra Nyugen farkediyor ki *Flap Flap* isimli başka bir oyun zaten App Store'da mevcut. Tahminen iki saniye daha düşünüp *Flappy Bird* yapıyor oyunun adını. Haftalar haftaları, aylar ayları peşliyor. İşte ne oluyorsa da bu anda oluyor, *Flappy Bird* sessiz sakin uçuşunu yaparken Kozmik Şakacı zarını atıyor, zarın kenarı da bu kuşa çarpıyor. Oysa zar bile "1" geliyor, ama şaka bakî kalıyor.

Bir inceleme, iki inceleme şeklinde internete yayılan *Flappy Bird*, domino efektinin en hunhar haliyle birlikte günde 10, 20, 50, 100 incelemede başrolü oynamaya, şaşkın bir gidişatın başrolü olmaya başlıyor. Sadece ekrana tıklayarak zıplattığınız bir kuşu Mario grafiklerinin arasında sonsuza sürüklediğiniz oyun garip bir beyin bölgesini tetikleyip tüm dünyayı sarma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Otobüs, minibüs, kantin, metro, hatta "dayanmış" ruhların buluşma noktası metrobüslerde bile herkes elinde *Flappy Bird* ile en yüksek skoru yapmaya çalışıyor.

Bu oyundan herkes nefret ediyor. Ama ettiği kadarın üstünde bir şekilde de bağımlı oluyor.

Yüksek skorlar internette paylaşılıp, altında binbir geyik dönüyor. Öfkelerin en katı hâli uçan kuşa atılsa da, *Flappy Bird* her seferinde başa dönüp yola çıkmayı iyi başarıyor. Gel gelelim, işte sıkıntı da burada başlıyor…



Oyun dünyası ilk defa herkesin gözü önünde bir "oyun yapımcısı depresyonuna" tanık oldu *(Phil Fish'i not eder kaçarım -Sarp)*. Genellikle bağımsız yapımcıların günlük rutini olan, param yok, sürekli çalışıyorum, oyunumu popüler edemiyorum depresyonu, bu sefer tamamen tersine dönerek bir örnek verdi. Bunun sonucunda oyunun yapımcısı Dong Nyugen, oyunun getirdiği popülarite ile birlikte gelen "bunlar nasıl grafik!", "bu da oyun mu!", "o nası isim ya!" eleştirilerini daha fazla kaldıramadı.

Ücretsiz olarak indirilen bir oyundan, oyun içi reklamlar sayesinde günlük 50.000$'a varan bir gelir elde etse de, parayla saadet olmadı, olamadı. *Flappy Bird* evreninde bile. Kendisi, durumu daha fazla kaldıramayacağını söylerek oyunu uygulama marketlerinden geri çekeceğini belirtti, hatta çekti de. O oyunu çekse de *Flappy Bird* o kadar unutulmaz bir oyun tarihi imzası attı ki, gelecek nesillerde bile anlatacağımız bir hikaye olacağı aşikar. Ben mi? Ben daha ilk dakikadan ölüyorum olm! Gelmeyin üstüme :(

ZAMAN ÇİZELGESİ

Bir anda gelen popülarite, yanında kabaran nefret, oradan da son nokta ümitsizlikle Flappy Bird oyunlara farklı bir açıdan bakmamızı sağlıyor aslında.

24 MAYIS 2013	18 ARALIK 2014	12 OCAK 2014	17 OCAK 2014	22 OCAK 2014
Flappy Bird resmi olarak ama sessizce iOS App Store'da yayınlandı. Yapımcının diğer oyunlarına görsel olarak oldukça benzer bir dili vardır.	Flappy Bird artan bir ivmeyle internette konuşulmaya başladı. Bu zamana kadar popüler olmayan oyun incelemelerle fırladı resmen.	Flappy Bird Amerika'nın ücretsiz oyunlar top 10 listesine 7. sıradan girdi. Herkes delicesine oynamaya, saç baş yolmaya başladı.	Flappy Bird, App Store'un gözbebeği durumunda. Sistemin En Çok Satanlar listesinde 1. sıraya oturdu, inecek gibi de görünmüyor.	Daha önce sadece iOS platformunda bulunan Flappy Bird önemli bir transfer işleminin sonucunda Google Play'e yüklendi.

Klonların savaşı

Flappy Bird kendini saflardan çekmiş olsa da, oyunun popülaritesinin aldığı hâl Flappy Bird klonlarının da uygulama marketlerinde patlama yapmasına yol açtı. Artık her köşeden adı bile Flappy Bird'e benzeyen bir sürü tek tuşla koşturup durmaca çıktığını görmek mümkün.

Apple ve Google ortak bir hamle yapıp iOS ve Android marketlerinde artık "Flappy" adı geçen oyunları listelerine kabul etmemeye başlasa da, iş işten çoktan geçti diyebiliriz. Bana sorarsanız aralarında en iyisi Super Hexagon'un yapımcısının elinden çıkan Maverick Bird. Çok şahane müzikleri var!

Bilgisayarda topluca oynananı da var diyeyim, ama link paylaşmayayım, tırnaklarınızı yiyin tamam mı?!

Altın yumurtlayan kazı geri çekmek

Ücretsiz oyunların oyun içi reklamları "sürümden kazanarak" yüksek kazançlara sebep olabiliyor. Ücretli uygulama almayan, hatta uygulama dükkanlarında kredi kartı bile bulunmayan kullanıcılar, her koşulda ücretsiz şeyleri denemek isteyebilir, keza deniyor da! Gelelim 50.000 dolar meselesine.

Oyun 50.000'in üstünde inceleme almış durumda. 50 milyon üstünde de uygulama indirilmesi mevcut. Oyun içindeki reklamlar da, evet, gerçek ve net, oyuna günlük 50.000$'ın üstünde gelir getiriyor. Flappy Bird uygulama dükkanlarından çekildiği için artık kazanmıyor sanmayın, hâlâ yüklü ve silinmemiş cihazlarda oynanabilir durumda! (Keramet 50'de olabilir)

"Flappy Bird'lüsü de var abi"

Uygulama dükkanlarından Flappy Bird'ün çekilmesi demek değil ki artık Flappy Bird'ü oynamayamazsınız. Uygulamayı silmediyseniz, tabii ki hâlâ tekrar yükleyememe derdiyle uğraşmayıp oynayabilirsiniz. Ama bu durumun kimi kurnazlar için "en azından denenir" bir fırsata dönüştürüldüğünden de bahsedelim.

Flappy Bird'ün marketlerden çekildiği ilk gün eBay ve benzeri siteler binlerce dolar fiyatlı akıllı telefonlarla doldu. Bu telefonların uçuk fiyatlarla satılma nedeni ise artık varolmayan bir efsaneyi içermesiydi; Flappy Bird. Henüz kimsenin garip bir akılsızlık yapıp bu telefonları aldığını duymasak da, Flappy Bird'ün tüm dünyada detaylı bir sosyolojik etki yarattığı aşikâr.

1 ŞUBAT 2014
Flappy Bird internetin en çok konuşulanları arasına girdi. WIRED, IGN, Gamespot gibi siteler Nyugen'le röportaj yapmak için sıraya girdiler.

4 ŞUBAT 2014
Flappy Bird Twitter'da trend topic! Bu popülerliği perçinlercesine insanların "beni delirtiyor", "öleceğim galiba" şeklinde yorumları havada uçuşuyor.

7 ŞUBAT 2014
IGN Flappy Bird incelemesini yayınladı, yükseliş trilyonlarca kalori enerjiyle hızlandı. Yalnız inceleme oldukça acımasız ve sertti.

8 ŞUBAT 2014
Oyunun yapımcısı Dong Nyugen kişisel Twitter hesabından Flappy Bird'ün 22 saat sonra uygulama marketlerinden çekileceğini söyledi.

9 ŞUBAT 2014
Flappy Bird iOS marketten çekildi. Bu noktadan sonra oyunu ya klonları, ya da Android için sunulan .apk'sından oynama şansı var artık.

19 MART 2014
Dong Nyugen bir açıklama yaptı ve Flappy Bird'ün App Store'a geri döneceğini "müjdeledi". Altın yumurtlayan kaz misali...

The Last of Us'ın Filminde Gelişmeler Var

The Last of Us'ın filminin çıkacağı dedikoduları bir süredir dolanıyordu. Bu dedikodudan heyecan duyanlar da oldu, korkulu rüyalar görenler de. Bir düşünün bakalım, hangi oyunun filmi başarılı oldu ki? (bkz. sayfa 138)

Ama The Last of Us, sevsek de sevmesek de film oluyor. Kesinleşti yani. Yönetmeni konusunda şimdilik Sam Raimi ihtimâli dönüyor, bir başka dedikodu da oyunun yaratıcı yönetmeni Neil Druckmann'ın ekipte olduğu. Ama BAFTA ödül töreninde ikinci kısmın kesinliğini öğrendik. Druckmann, ekibin bir parçası.

Druckmann'ın söylediğine göre film, oyunun senaryosunu anlatacakmış. Yani bir uyarlama olacak. 10 küsur saatlik senaryoyu 3 saate nasıl sığdıracakları merak konusu. Adım adım korkulu rüyaya doğru ilerliyoruz ya, haydi hayırlısı.

Gameloft'tan General Mobile Elite Açılımı

General Mobile'ın yeni çıkacak Elite telefonu ufak bir sürprizle geliyor: Gameloft Hub. Bu sistem, Gameloft oyunlarını bir çatı altında topluyor ve erişimi kolaylaştırıyor. Ama tüm sürpriz bu da değil.

General Mobile ve Gameloft'un anlaşmasına göre Elite telefonlar üç adet oyun kurulu halde gelecek: Modellere göre değişen oyunlar şu şekilde: My Little City şehir kurmanın heyecanını sunarken Wonder Zoo hayvanlar aleminde sizi gezintiye çıkaracak. Kingdom & Lords orta çağın stratejilerini tozlu raflardan indirirken Modern Combat serisi aksiyona doymanızı sağlayacak.

Bu arada hatırlatmakta fayda var. Elite, en güçlü Android cihaz olarak lanse edilmekte.



MGS V: Ground Zeroes PC'ye Gelir Mi Ki?

Zaten konsollara çıkmış olan Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, bu seferlik PC platformunu pas geçti. En son PC platformuna Metal Gear Rising: Revengeance'ın geldiği düşünülürse, Ground Zeroes'un da PC'de kendisini gösterme ihtimali var.

Ama bu ihtimal, Hideo Kojima'nın ağzında bir bala dönüşüyor çünkü kendisi de bunun gerçekleşmesini istiyormuş. "PC benim geçmişim" diye söze giren Kojima, "Platformlara güvenerek oyun çıkarmayı hiç istemedim, o nedenle resmi bir açıklama yapamam ama PC'ye oyun çıkarmak yapmayı istediğim bir şey" dedi Gamespot'a.

Ne dersiniz, yakın zamanda MGS tekrar PC'yi görmeye gelir mi?

PC'de MGS

Durum pek iç açıcı görünmüyor. Ondan fazla oyunu olan bir seri için, topu topu beş adet PC sürümü göze hayli az gözüküyor.

Metal Gear – 1987
Metal Gear 2: Solid Snake – 1990
Metal Gear Solid: Integral – 2000
Metal Gear Solid 2: Substance – 2003
Metal Gear Rising: Revengeance – 2013



ToruCon Ankara 26-27 Nisan'da

Bu sene altıncısı gerçekleşen ve Türkiye'de söz sahibi olan cosplay etkinliklerinden **ToruCon**, 26-27 Nisan tarihlerinde Ankara TOBB ETÜ Sosyal Tesisleri'nde gerçekleşecek.

İçeriğinde Japon kültürü başta olmak üzere popüler kültürden de birçok ismin bulunacağı ToruCon tabii ki video oyunlarına da yer veriyor. Bir şenlik havasında gerçekleşen etkinlikte bolca müzik oyunu sizleri bekliyor olacak.

Ama cosplay ile ilgileniyorsanız, unutmayın. ToruCon'un bir ayağı **EuroCosplay**'de. O nedenle bu etkinlikte yapılan EuroCosplay Yolu yarışmasını kazanan kişi İngiltere'de yapılacak etkinlikte Türkiye'yi temsil edecek. Etkinliğin detayları Facebook sayfasında, linki de bakın burada: *http://tinyurl.com/toruc0n6*


TORUCON



FINAL FANTASY'NİN BABASI

Hironobu Sakaguchi

Master Eraqus

Sakaguchi'nin ekolünden yetişen Tetsuya Nomura'nın başında olduğu Kingdom Hearts serisinin en güzel oyunlarından Birth by Sleep'te bizim gençlerin bilge hocası Master Eraqus, Sakaguchi'ye itafen yaratılmış bir karakterdir. Tipi Sakaguchi'ye benzediği gibi ismi de Sakaguchi'nin özdeşleştiği Square kelimesinin harflerinden türemedir.



Bilmiyorum sevgili okur, eksantrik, büyük laflar eden yapımcılar da iyidir hoştur ama oyun yapımcısı dediğimiz canlılar çeşit çeşit ve sanırım ben normal, senin benim gibi olan versiyonlarını daha çok seviyorum. Bütün dehalar çatlak olur diye kim demişse yanlış demiş.

Bakınız: **Hironobu Sakaguchi**. En aktif olduğu zamanlarda bile ismi fazla ön planda olmamıştır. Ama yaptıklarıyla da yapamadıklarıyla da oyun dünyasının şekillenmesinde önemli pay sahibi olmuş birisi olduğunu kim yadsıyabilir ki?

1983'te, 21 yaşındayken, okuduğu elektrik mühendisliği bölümünden ayrılarak Den-Yu-Sha şirketinin yeni açtığı küçük oyun stüdyosu Square'de part-time olarak işe başlar. İlk çalıştığı oyunlar *The Death Trap 1* ve *2* kendi çaplarında başarı yakaladıktan sonra 1986'da hem Square bağımsız bir şirket haline gelir hem de Sakaguchi tam zamanlı olarak burada çalışmaya başlar.

Ama talihi hemen açılmaz. Tasarımcılığını yaparak önemli rol aldığı *Cruise Chaser Blassty*, *King's Knight*, *Rad Racer* gibi oyunlar gayet de başarısız olur. Zaten zar zor ayakta duran Square yavaş yavaş iflasa doğru sürüklenmektedir. Stüdyodaki diğer yetkililer Sakaguchi'nin kapısını çalıp onları kurtaracak bomba bir oyun yapmasını ister. Sakaguchi'nin yanıtı şu şekildedir: "*Bir aksiyon oyunu yapacak yeteneğim olduğunu düşünmüyorum. Hikâyeler anlatmayı tercih ederim.*" O zamana kadar iyi satacağına inanmadıkları için Sakaguchi'nin RYO yapma isteğini hep geri çevirmişlerdir ama Square riske girmeye karar verir, böylece Sakaguchi yeni oyunu üzerinde çalışmaya başlar. Ve bir karar vermiştir; bu oyun da başarısız olursa oyun yapımcılığını bırakacaktır. Bu sebeple muhtemel son oyununa duruma uygun bir isim koyar: *Final Fantasy*.

O dönem Enix'in büyük ses getiren yapımı *Dragon Quest*'ten ilham alır, o oyunun yapısını kendi fikirleri ve kendi hikâyeleriyle yoğurur ve 1987'de çıkan *Final Fantasy* oyun dünyasına bomba gibi düşer. Hem Sakaguchi'nin hem de Square'in talihi işte tam bu noktada, nihayet açılmıştır.

Sakaguchi ve Square için uzun yıllar süren bir yükselme dönemi başlar. *Final Fantasy* markası, her yeni oyunuyla güçlenir. Sakaguchi de 1991'de önce Square'in başkan yardımcısı, 1995'te de Square ABD'nin başkanı olur. *FF V*'ten sonra oyunları direkt olarak kendi yönetmeyi bırakır, bu görevi "sağ kolum" dediği Yoshinori Kitase'ye emanet eder ve yapımcılık, sorumlu yapımcılık gibi görevler alır. *FF VII*, *FF VIII* gibi oyunlarla türün Japonya dışında da popülerlik kazanmasını sağlar. Bu sırada *Chrono*, *Parasite Eve*, *Xenogears*, *Vagrant Story*, *Kingdom Hearts* gibi yeni ve mükemmel JRYO markalarının ortaya çıkmasında da büyük katkısı olur.

Ancak 2000'ler Sakaguchi'ye 90'ların davrandığı kadar iyi davranmayacaktır.

1997 yılında ilk adımlarını atan film stüdyosu Square Pictures'ın 2001 tarihli, ilk ve son filmi *The Spirits Within* teknik olarak inanılmaz başarılı olsa da genel olarak isteneni veremez ve tarihin en büyük gişe hüsranlarından birine imza atarak Square'e büyük maddi zarar verir. Sakaguchi'ye daha pasif görevler verilmeye başlanır.

2000'lerin başında Square'de uluslararası marka gücü, Enix'te de para vardı ve iki rakibin birleşmesi konuşulmaya başlanmıştı. *The Spirits Within* olayının ardından Enix kendini biraz geri çeker ama araya giren Yoichi Wada sayesinde (ya da yüzünden) 2003'te iki şirketin birleşmesi gerçekleşir. Yeni kurulan Square-Enix'in başına geçen isim de Yoichi Wada'dır.

Ve birleşme ile aynı yıl Sakaguchi, yanına *FF* serisinin efsane bestecisi Nobuo Uematsu'yu da alarak, Square'den kopar. Neden ayrıldığı konusunda net açıklamalarda hiç bulunmadı maalesef. Gerçi genel görüş Square'in *The Spirits Within* faciasından sonra Sakaguchi'yi kovmak istediği ama bu derece önemli bir ismi kovarak prestij kaybetmeyi göze alamadığı, bu nedenle de pasif görevler vererek onu istifaya zorladığı yönünde.

Tabii aklınıza "Square neden Sakaguchi'yi kovmak istesin ki?" sorusu gelebilir. Sonuçta bir daha film yapmayıp



ZAMAN ÇİZELGESİ

Koskoca bir oyun türünün yükselişinin ve düşüşünün sırrı bu çizelgede saklı.

- **1983:** Sakaguchi, 21 yaşında okuduğu üniversiteyi bırakır ve yeni açılan Square'de part time çalışmaya başlayarak sektöre ilk adımını atar.
- **1984:** Çalıştığı ilk oyun The Death Trap iyi bir başarı yakalar. Oyun bitince çalışanların çoğu ayrılır, Sakaguchi'ye fırsat doğar.
- **1986:** Sık aralıklarla çıkan 6 oyun boyunca Sakaguchi baş tasarımcı görevini üstlenir ama bu oyunlar iyi satışlar elde etmezler.



- **1987:** Square sıkıntıdadır ve son bir atış yapmaya karar verir: Final Fantasy. Oyun büyük beğeni toplar, asla bitmeyecek fantezi başlar.
- **1994:** Aldığı sorumluluklar sonucunda oyunları yönetmeyi bırakır. FF VI, Yoshinori Kitase'nin ellerinde büyük başarı yakalar.

Sakaguchi'den Sonra Final Fantasy

Sakaguchi'siz Final Fantasy'ler maalesef kalite olarak eskilerini arattığı gibi satış olarak da genelde eskilerinin gölgesinde kalıyor.

İlk adımlarını Sakaguchi'nin attığı DVO projesi FF XI düzgün bir oyundu ve hatırı sayılır bir oyuncu kitlesine sahip olmayı bilmişti. Sonfa FF XII geldi. Oyun olarak fena değildi ama bir Final Fantasy olarak berbattı. Ne hikâyesi hikâyeydi, ne karak terleri insanda en ufak bir yer edinebiliyordu. Hâlâ yanarım ona ayırdığım saatlere. FF XIII ve devam oyunları, eski FF'ler kadar olmasın, güzel oyunlardı. Hatta aşağıdaki tabloda da görebi leceğiniz gibi FF XIII en çok satanlar listesinde de kendine yer edinmeyi başardı. Ama şunu da unutmamak gerek ki PS3'te korsan imkânı yok denecek kadar az ve FF XIII, korsan oyunların bininin bir para olduğu dönemdeki başarılı FF'lerin satışlarına yaklaşabilmiş değil. Sonra tabii FF XIV olayı var. Yine bir DVO olan oyunun puan ortalamaları 50 civarında sürünüyordu ve kısa sürede kapatıldı. Sakaguchi orda olsaydı bu kadar rezil bir ana FF oyununun piyasaya sürülmesine kesinlikle müsaade etmezdi diye düşünüyorum. Neyse ki birkaç yıl daha üzerinde çalıştıktan sonra geçen yıl oyunu FF XIV: A Realm Reborn ismiy le düzgün bir şekilde tekrar piyasaya sürdüler de geç de olsa toparladılar.

Yalnız haklarını da yemeyelim; arada çıkan FF VII: Crisis Core, FF: Dissidia gibi yan oyunlar hiç ama hiç fena değildi.

Oyun	Satış	Sakaguchi
Final Fantasy VII	9.8 milyon	+
Final Fantasy VIII	8.15 milyon	+
Final Fantasy XIII	6.9 milyon	-
Final Fantasy X	6.6 milyon	+
Final Fantasy IX	5.3 milyon	+

oyun tarafında görev almaya devam edebilirdi, değil mi? Bu konuda şunlar söylenegelmiştir:

Enix'in Square ile birleşmek istemesinin başlıca sebebi Square'in ve *Final Fantasy*'nin uluslararası alanda Enix'ten ve *Dragon Quest*'ten daha önemli markalar olmalarıydı. Wada'nın Enix'i ikna etmek için *Final Fantasy* markasının ekmeğini bolca yiyecekleri sözünü verdiği söylenir ama Sakaguchi o mantıkta biri olmamasıyla bilinir, bu sebeple onu uzaklaştırmak isterler. Hatta Sakaguchi, 2001'de yöneltilen "Square'in *Final Fantasy* ismine çok fazla bağımlı hale gelmesinden endişeleniyor musunuz?" sorusuna "Bunu engellemek Square'in uzun zamandan beri sahip olduğu bir hedef. Hedefimiz şirket için daha fazla büyük marka yaratmak. Aklımızda hep bu olmuştur." şeklinde yanıt vermişti. Sakaguchi zamanında yaratılan markalara (bkz. yukarısı) ve bugün çıkan *Final Fantasy* sayısına bakınca insan ister istemez bir hüzünleniyor...

Neyse efendim, ne diyorduk, 2002'de Square'den ayrılan Sakaguchi, Microsoft'un desteğiyle Hawaii'de kendi Mistwalker stüdyosunu kurdu, burada Xbox 360 için Blue Dragon ve Lost Odyssey oyunlarını yaptı. Bizim buralara 360 geç geldiğinden ve eh, tabii JRYO'lar buralarda pek popüler olmadığından fazla duymadık isimlerini ama ikisi de, özellikle de Lost Odyssey oldukça beğeni topladı.



Yalnız Sakaguchi ve Mistwalker harıl harıl oyun üretmiyor. 2008'de çıkardıkları Lost Oddyssey'den sonra ciddi anlamdaki tek oyunları 2012 çıkışlı The Last Story oldu. O da JRYO kitlesinin pek o kadar haşır neşir olmadığı bir platform olan Wii'ye çıkınca arada kaynadı gibi oldu ama oynayanlar öve öve bitiremiyor.

Toparlamak gerekirse Sakaguchi zaten çok fazla göz önünde olan bir adam değildi, Square'den ayrılınca da hepten kayboldu gibi ama halen ilgilileri için şahane oyunlar yapmayı sürdürüyor. Belki hiçbir oyunu onu "*Final Fantasy*'nin babası" olarak görmemizin önüne geçebilecek kadar büyük olmayacak ama anlattığı hikâyeleri asla sıkılmadan dinlemeye devam edeceğimiz kesin. **-Ömer**





- **1997:** Sakaguchi FF markasını hep daha ileri götürür ama FF VII'nin dünya çapında bu derece başarılı olacağını kimse tahmin edemez.
- **1999:** Özellikle batı DVO'larından etkilenen Sakaguchi, 2003'te çıkacak ve başarılı olacak olan FF XI'in yapımını başlatır.
- **2001:** İlk kez film yönetmenliği dener ve başarısız olur. Maddi zarar Square'in ve FF serisinin sonsuza kadar değişmesinde önemli rol üstlenir.
- **2003:** Square ve Enix birleşince oradan ayrılır, Microsoft'un desteğiyle Miswalker stüdyosunu kurar. Daha az baskı, daha özgür bir ortam.



- **2008:** Mistwalker'ın uzun zamandır üzerinde çalıştığı Lost Odyssey çıkar. Müthiş bir başarı yakalayamasa da türün sevenleri için keyifli bir tecrübedir.
- **2012:** Sakaguchi'nin "çok güvendiğini" söylediği "büyük" projesi The Last Story, Wii için çıkar. Yine umulan satışlara ulaşamasa da süper bir JRYO'dur.



Göklerin Fatihleri: EagleTurk

Biz Türkler takım çalışmasına uygun olmayan bir milletiz. Evet, zorda kalınca muhteşem bir araya geliriz, ama rahatlık dönemlerinde bireyseliz işte. Bunun bizim ilgi alanımız olan oyunlarda da görüyoruz: Birkaç tane ünlü takım haricinde, hiçbir oyun için başarılı olacak kadar bir arada kalmayı başaramıyor Türk oyunculuk takımları ve klanları.

Ama geçen ay öyle bir ekiple tanıştım ki, bu kaideyi bozan bir istisna gibiler. Çok uzun süredir bir aradalar, 10 yıldan eski bir simulasyonu, *IL2 Sturmovik*'i hemen her gün oynuyorlar. Aralarından su sızmıyor, ama aralarına girebilmek için aylar süren ciddi bir sanal uçuş eğitiminden geçmeleri gerekiyor. Hepsinin yaşı 30'un üstünde, hepsi Turkcell, TTNET gibi önemli kurumlarda önemli görevlerdeler. Ancak akşam olup da hanımı ve çocukları yatırdılar mı, çoğu gecelerini uykusuz geçirecekleri sanal göklere kanat açıyorlar.

Bu ekibin adı EagleTurk. Çok az sayıda oyuncusu olsa da, dünyanın en iyi *IL2 Sturmovik* filosu sayılıyorlar, o kadar ki rakipleri olan Polonya pilotları kendi klanlarını bozup "*EagleTurk'ü yenecek mega bir filo kurmalıyız!*" demeye kadar vardırmışlar işi. Bu ilginç ve kendime yakın gördüğüm "takıntı seviyesinde detaycı" ekipten **Burak Karaarslan** ve **Ozan Ayıtkan**'la röportaj yapmayı kendime görev bildim ben de. **-Sinan**

SİNAN: Arkadaşlığınızla başlamak istiyorum... Nasıl tanıştınız, nasıl başladınız bu oyuna?

BURAK: Hepimiz çocukluktan beri simulasyon hastasıyız. İlkokul 2'den beri uçma arzusu var içimde, ama pilot olamadım. Daha o zamanlar bir maket gördüm, mutlaka almaya karar verdim. Borçlandım maketçiye ama aldım. Ondan sonra Robotek çizgi filmi başladı ve biz dağıldık tabii.

OZAN: Bende pilotluk değil de, C64'ten beri oyun sevdası vardı. O zamandan beri çıkan tüm savaş oyunlarına bulaştım. En çok ARMA'yla uğraştım, bu uğraşımı bir ekibe dahil olarak bir işe dönüştüreyim istedim. Ama tam zamanlı çalışırken o gerçekleşmedi. Ondan sonra *IL2*'yle ve Turkish Gold Riders'la (TGR) tanıştım. O zamanlar Warbirds (C64'ten PC'ye uyarlanmış bir başka simulasyon) oynayan TGR filosunda *IL2*'ya olan ilgi yeni yeni başlıyordu. Açıkçası o gruptaki herkes *IL2*'yu sahiplendi, ama yıllardır Warbirds oynayan ekip bırakmak istemedi. Burak ve ben ateşi yakan kişiler olduk. Sonra iş biraz gelişti, benim işim de tasarım üstüne olunca, aidiyet duygusunu tetiklemek için kurumsal çalışmaya başladım. Eagle Turk ismi ve ona bağlı gördüğünüz tüm bu görsel çalışmalar oradan çıktı.

BURAK: TGR'daki ekip Warbirds senaryosu *IL2*'de olmadığı için ayrılmak istemediler, o noktada biz kendi başımıza bir sunucu açıp çalışmaya başladık. Ozan'la ben rakip firmalarda ama yanyana plazalarda çalıştığımız için yemek aralarında bir araya gelip "*ne yapsak, ne etsek, nasıl geliştirsek Eagle Türk'ü?*" diye düşüne düşüne bir şeyler oluşmaya başladı. Aramızdaki diğer itici güç olan Almanya'da oturan Serhat da Teamspeak'den bizimle konuşuyordu. Kadere bakın ki o da Almanya'dan Türkiye'ye taşınırken bizim yan sokağa taşındı. Böylece ister istemez bir araya geldik.

İlk resmi buluşmamızı Hava Kuvvetleri Komutanlığı'nda uçak maketi yarışmasında yaptık. Burada F16 pilotu Levent komutanla tanıştık, bizi çok sevdi ve Bursa Işıklar Askeri Lisesi'nde Havacılık Şenlikleri'ne davet etti.

OZAN: Bunun gazıyla biz kurumsal çalışmaya hız verdik: Broşürler hazırladık, fuar için standımızı hazırladık. Dedik ki buradaki çocuklar simulasyonla uğraşmak istiyorlarsa, bizim belli bir birikimimiz var, onlarla paylaşalım, bu konuda yön verelim. Bursa'ya kendi bilgisayarlarımızı, joystick'lerimizi götürdük. Stand açtık. *IL2*'yi orada tanıttık hiçbir ticari beklentimiz olmadan. Tamamen gönüllü olarak girdik bu işe. Kendimizi anlattık, filoyu anlattık. Oradan da bayağı katılım oldu.

Sene kaç bu sırada?

OZAN: 2010 sonu, 2011 başı gibiydi... Bir yandan filoya adam toplamaya çalışıyoruz, çünkü filo halinde uçmak için 5-6 kişi lazım. O dönem 3-4 kişi ancak uçabiliyoruz. Dedik ki katılıma insanları özendirelim. O fuarda stand açtık, insanlara broşürler dağıttık, bilgilendirdik. Başka ne yapalım diye düşündük: Dedik ki bir eğitim aşamamız olsun. Burak sağolsun oturdu, gerçek İngiliz uçuş el kitaplarından gerçek uçuş rehberleri hazırladı (tamamlaması 2 yılı bulmuş-Sinan). Filoya katılmak isteyen herkesin bu eğitim sisteminden geçmesini zorunlu kıldık. >>

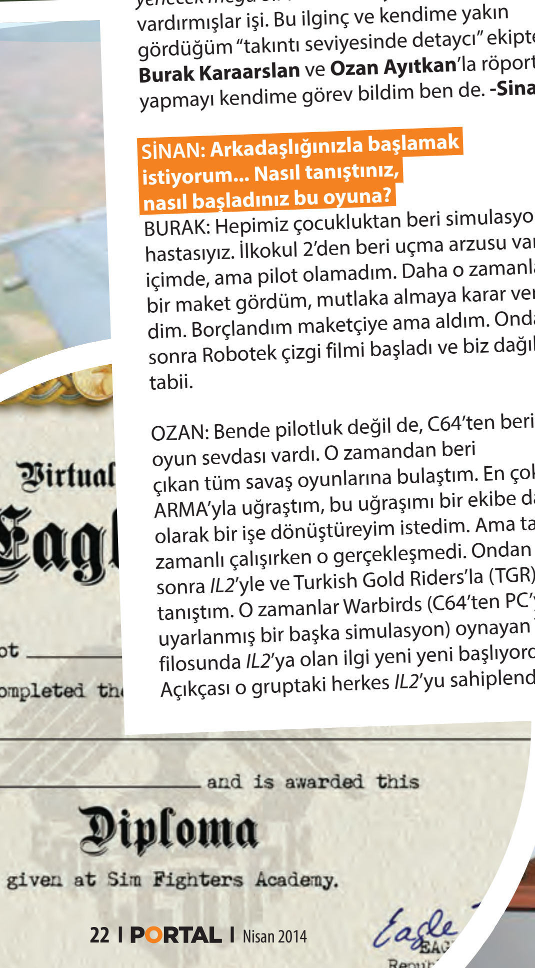
EAGLETURK UÇUŞU

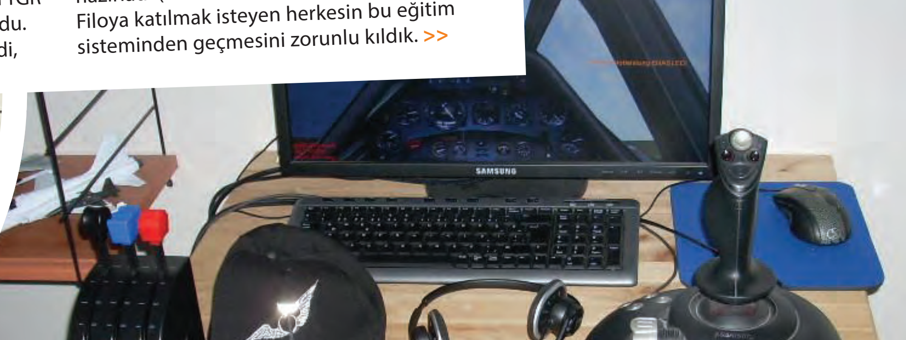
EagleTurk filosunun kalkıştan itibaren bütün bir uçuşunu görmek isteyenleri, şu videoyu izlemeye davet ediyorum: http://tinyurl.com/eagleturk

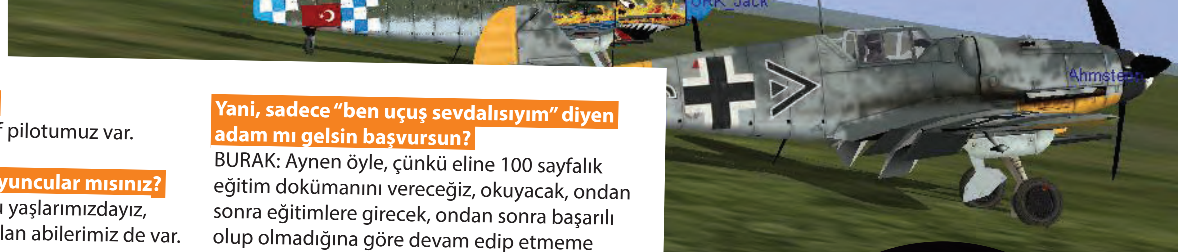












>>Şu anda kaç kişisiniz?
BURAK: 15'in üstünde aktif pilotumuz var.

Hepiniz böyle yaşı ileri oyuncular mısınız?
BURAK: Evet, hepimiz 30'lu yaşlarımızdayız, aramızda 50'li yaşlarında olan abilerimiz de var.

Peki dünya üzerindeki aktif *IL2 Sturmovik* pilotu ne kadar?
BURAK: 300-400 kadar kaldık. 1000'den fazla pilot vardı ama Cliff of Dovers ve Battle of Stalingrad'a geçiş yapanlar oldu (*IL2'nun daha sonra çıkan ek paketleri - Sinan).*

OZAN: Ama biz geçmedik, *IL2*'nun orijinalindeki yetersizlikler dışardan modlarla çok ciddi anlamda kapatılmış durumda. CoD ve BoS eklentilerinde *IL2 Sturmovik*'in bütünlüğü ve eksiksizliği yok maalesef.

Peki bunca yıldır bu kadar emek verdiğiniz bir oyundan insanların başka oyunlara göçmesi üzücü değil mi?
OZAN: Çok üzücü tabii ki. Biliyorsunuz başka firmalar bu uçuş simulasyonlarının arcade versiyonlarını da çıkarttılar. World of Warplanes var, Warthunder var... Bunlar insanlar rahat oynasın diye yapılmış Arcade oyunlar. Yeni yeni merak salan genç arkadaşlarımız doğal olarak işin aksiyon ve heyecan kısmındalar.

Gerçek uçuş simulasyonlarının verdiği his, farklı türden bir oyuncuyu tatmin ediyor.
BURAK: Tabii ki, bu havacılık sevdasını tatmin ediyor aslında.

OZAN: Simulasyon başka bir kol, disiplinleri çok farklı. Birçok simulasyon sevdalısına "bu oyun" derseniz kızarlar, "bu oyun değil" der.

Gerçekten öyle, benim bir arkadaşım Flight Simulator'la gerçek zamanlı Atlantik uçuşları yapıyor 10 küsur saat... *"Sıkılmıyor musun?"* diye sorduğumda *"yoo"* diyor *"sıkılacak vaktin olmuyor, o kadar çok şey var ki kontrol etmen gereken".*
BURAK: Eh, biz de kendimizi bu şekilde tatmin ediyoruz. Benim PPL (ticari olmayan pilotluk lisansı) almaya imkânım yok belki... Bir de zaman sıkıntısı var, en az 6 ay bilfiil okula gider gibi kursa gitmek gerekiyor.

Peki gerçekten uçan var mı aranızda?
BURAK: Eagle Türk'te gerçek uçuşu tatmış olanlar var. Ama resmi olarak ve sürekli uçanlar yok.

Üzücü bir şey ama, uzun zamandır ilk kez bir simulasyon konu ediliyor Oyungezer'de. Yıllar ilerledikçe azalan simulasyon oyunlarıyla birlikte, simulasyon türüne olan ilgi de azaldı. Zaman zaman "simulasyon türü için yazılar yazabilecek editör aranıyor" diye duyuru yapıyorum, geri dönen bile olmuyor. Neyse, Oyungezer okurlarından EagleTurk'e katılmak isteyenler olsa, mesela 16-18 yaşındaki hevesli gençlerin o sabırsızlığını göğüsleyebilecek misiniz?
OZAN: Yapamayız, çok açık söyleyeyim :)

Yani, sadece "ben uçuş sevdalısıyım" diyen adam mı gelsin başvursun?
BURAK: Aynen öyle, çünkü eline 100 sayfalık eğitim dokümanını vereceğiz, okuyacak, ondan sonra eğitimlere girecek, ondan sonra başarılı olup olmadığına göre devam edip etmeme konusunda karar verecek.

OZAN: Şimdi gözlerini çok korkutmayalım ama simulasyonun doğası gereği biraz daha konsantre olması gerekiyor. Örneğin, biz şu anda 2. Dünya Savaşı Alman uçaklarından birini, örneğin BF109'u, çok da güzel kaldırır ve uçururuz. Belki ancak inerken zorlanırız. Bu seviyeye gelecek kadar disiplinize olması lazım aramıza katılanların. TeamSpeak'te de çok saygılı olmaları lazım.

Peki sürekli Polonyalılarla mı kapışıyorsunuz?
BURAK: Çoğunluk onlar ama Amerikalı, Brezilyalılar da var. Mavi tarafta (Almanlar) bizim haricimizde de bir sürü filo var, o yüzden her gece farklı kişilerle karşılaştığımız oluyor. Bazen sıkılıyoruz, karşıdakilere "*hadi siz Alman uçaklarını alın, biz Spitfire'ları alalım*" diyoruz. Herkes uçakları değişiyor.

Eee, kimse uçurmayı becerebiliyor mu?
BURAK: Hayır kimse beceremiyor (gülüyorlar). Kalkışta çakılmalar oluyor ama esas beceriksizlik havadaki manevralarda ortaya çıkıyor.

OZAN: Uçak uçuş modelleri %90 gerçeğiyle aynı olduğundan, gerçeğini uçuracak kadar öğrenmiş olmak lazım. Bizim Alman uçakları hızlı tırmanamaz mesela. Bir de filo içinde hiyerarşi de var. Bir dönem Burak'la kanat adamıydım ben mesela, yanyana uçardık.

Karşılıklı kaç uçak kapışıyor?
BURAK: 30 kişi... 15'e 15. Saat gece 22 gibi millet girmeye başlıyor, çalışan insanlar olduğu için. 30'u çok rahat tamamlıyoruz. Genelde Cuma akşamları sabaha kadar oynanıyor.

OZAN: Bir de siz orada olmasanız bile sunucuda hikâye devam ediyor. Gece gündüz uçanlar var. Üsleri ele geçirmek için paraşütle indirme ve jiple asker göndermek gerekiyor. (*IL2*'yu o kadar modlamışlar ki, oyunda olmayan karadan saldırıyı bile eklemişler - Sinan). 2. Dünya Savaşı'nın başlangıcından sonuna kadar süreç 1 ay boyunca oynanıyor, zaman ilerledikçe yeni uçaklar açılıyor.

E peki, zaman ilerledikçe bilmediğiniz uçaklarla uçmak zor olmuyor mu?
OZAN: Hepsini öğrenmeniz gerekiyor.
BURAK: Mesela 1940'ların başlarında Alman uçakları çok iyiyken, 1943'ten itibaren İngiliz uçakları üstünlük kazanmaya başlıyor. Biz de bu eksiği bildiğimizden yeni taktikler geliştiriyoruz.

Peki, röportaj için size çok teşekkür ederim. İyi uçuşlar :)

EAGLETURK'E KATILMAK İÇİN

Kendini *IL2 Sturmovik*'e adayacak, uçmaya sevdalı sanal pilotlar: EagleTurk'e katılmak için şu e-posta adreslerinden başvurabilirsiniz:
Burak Karaarslan: karaaslanb@yahoo.com
Serhat Atıcı: serhat_atici@yahoo.com
Ozan Ayıtkan: ozanayitkan@hotmail.com







BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Bir tarafta kurtarılmaya çalışılanlar, diğer tarafta iştah kabartan isimler.



WATCH_DOGS

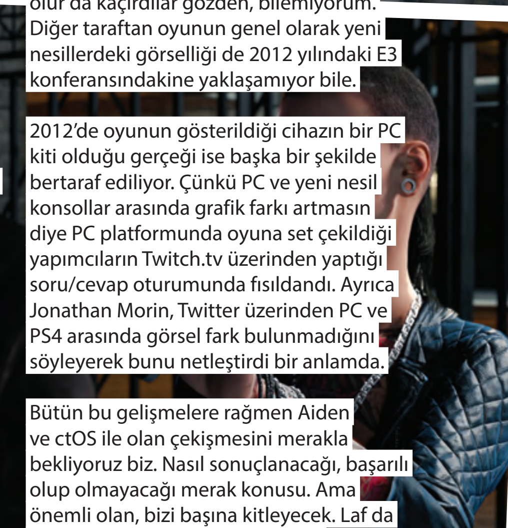
Herhalde Ubisoft tarihinde en çok çeken oyunlardan birisi olarak tarihe adını yazdıracak *Watch_Dogs*. Özellikle şu son bir ayda öyle tartışmaların merkezinde buldu ki kendisini, derlerken bir taraftan gülümsüyor, bir taraftan alnımı kırıştırıyorum. Çünkü Kasım ayındaki çıkışı geciktiğinden beri geminin burnunu düzelttiğine oyuncuları ikna edemiyor bir türlü. Ama gelin, elde olan bilgileri bir araya getirip durumu gözden geçirelim biz.



Öncelikle iyi bir haberle başlayalım. Oyunun çıkış tarihi resmiyete kavuştu. 27 Mayıs 2014'te Aiden Pierce ile yolculuğumuza başlıyoruz. Tabii Wii U kullanıcısıysanız, şansınıza küsün. O, bu tarihte oyuna erişemeyecek. Hatta tam tarih bilinmiyor, o kadar vahim durumlar yani.

Bir diğer iyiye meyleden haber ise oyunun süresiyle alâkalı. Oyunun geç kalması, Ubisoft'a içerik konusunda ekleme yapacak süre de tanımış. Sadece cilalama değil yani bunca aydır yapılan. Gerçekten başarılı bir açık dünya hissi verebilmek adına yapay zeka çok kez elden geçirilmiş. Bunun sonucunda da az bir serbest gezinti serpiştirilmiş senaryo oynanışı 35-40 saat sunuyormuş oyuncuya. Ama tam anlamda bitirmek için 100 saati gözden çıkarıyormuşuz. Benzer sayıları Black Flag'de de görmüştük, çok fazla sapmadığını düşününce işlerin az çok yolunda olduğunu görebilirsiniz.

Ama gelelim işin olumsuz kısmına. Oyunun ay içinde görücüye çıkan videoları genel anlamda hüsran yarattı. Bunun en büyük sebebi, bu videolar arasında ağır bir ışık hatasının olduğu köprü sahnesiydi. Nasıl olur da kaçırdılar gözden, bilemiyorum. Diğer taraftan oyunun genel olarak yeni nesillerdeki görselliği de 2012 yılındaki E3 konferansındakine yaklaşamıyor bile.



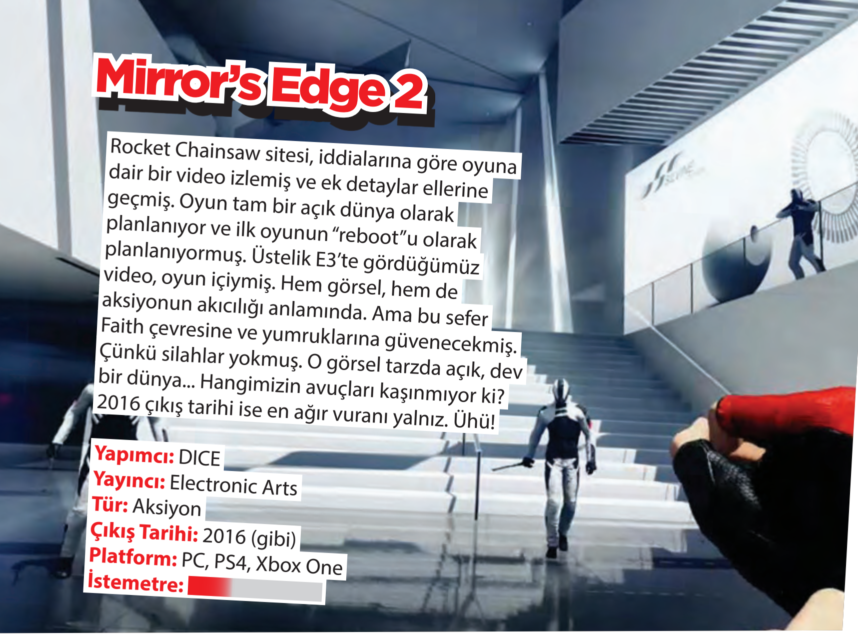
2012'de oyunun gösterildiği cihazın bir PC kiti olduğu gerçeği ise başka bir şekilde bertaraf ediliyor. Çünkü PC ve yeni nesil konsollar arasında grafik farkı artmasın diye PC platformunda oyuna set çekildiği yapımcıların Twitch.tv üzerinden yaptığı soru/cevap oturumunda fısıldandı. Ayrıca Jonathan Morin, Twitter üzerinden PC ve PS4 arasında görsel fark bulunmadığını söyleyerek bunu netleştirdi bir anlamda.

Bütün bu gelişmelere rağmen Aiden ve ctOS ile olan çekişmesini merakla bekliyoruz biz. Nasıl sonuçlanacağı, başarılı olup olmayacağı merak konusu. Ama önemli olan, bizi başına kitleyecek. Laf da etsek, hayran da kalsak dolu dolu *Watch_Dogs* oynayacağız Mayıs sonunda.

Yapımcı: Ubisoft Montreal
Yayıncı: Ubisoft
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 27 Mayıs 2014
Platform: PC, Xbox, PlayStation, Wii U (Gelecekte)
İstemetre:








Mirror's Edge 2

Rocket Chainsaw sitesi, iddialarına göre oyuna dair bir video izlemiş ve ek detaylar ellerine geçmiş. Oyun tam bir açık dünya olarak planlanıyor ve ilk oyunun "reboot"u olarak planlanıyormuş. Üstelik E3'te gördüğümüz video, oyun içiymiş. Hem görsel, hem de aksiyonun akıcılığı anlamında. Ama bu sefer Faith çevresine ve yumruklarına güvenecekmiş. Çünkü silahlar yokmuş. O görsel tarzda açık, dev bir dünya... Hangimizin avuçları kaşınmıyor ki? 2016 çıkış tarihi ise en ağır vuranı yalnız. Ühü!

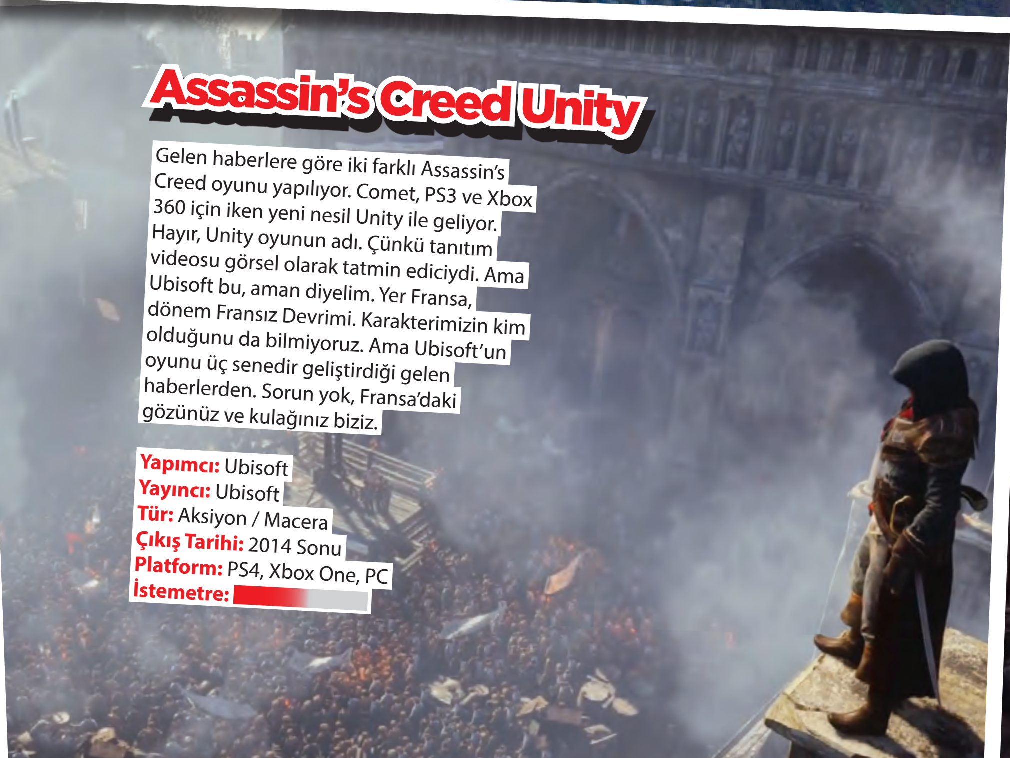
Yapımcı: DICE
Yayıncı: Electronic Arts
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2016 (gibi)
Platform: PC, PS4, Xbox One
İstemetre:



Alien: Isolation

Creative Assembly, Alien'ın 1979 filmindeki korku ruhunu geri getirmenin önemini Xenomorph ile çözecek gibi. Yaratığın davranış düzeninin bulunmadığını, hareketlerinin anlık hesaplamalar ve kararlar üstünden ilerlediğini anlattıkları yapımcı günlüğü, gerçekten bu temayı koklatıyor bize. Her köşe başından yaratığın fırlama ihtimali ile gerilimi üstü düzeyde tutmayı başaracak olan oyun şunu soruyor: "Silahı ateşlersem, Xenomorph beni duyar mı?" Deneyip göreceğiz.

Yapımcı: Creative Assembly
Yayıncı: SEGA
Tür: Gizlilik / Hayatta kalma
Çıkış Tarihi: 2014 Son Çeyrek
Platform: PlayStation, Xbox, PC
İstemetre:




Assassin's Creed Unity

Gelen haberlere göre iki farklı Assassin's Creed oyunu yapılıyor. Comet, PS3 ve Xbox 360 için iken yeni nesil Unity ile geliyor. Hayır, Unity oyunun adı. Çünkü tanıtım videosu görsel olarak tatmin ediciydi. Ama Ubisoft bu, aman diyelim. Yer Fransa, dönem Fransız Devrimi. Karakterimizin kim olduğunu da bilmiyoruz. Ama Ubisoft'un oyunu üç senedir geliştirdiği gelen haberlerden. Sorun yok, Fransa'daki gözünüz ve kulağınız biziz.

Yapımcı: Ubisoft
Yayıncı: Ubisoft
Tür: Aksiyon / Macera
Çıkış Tarihi: 2014 Sonu
Platform: PS4, Xbox One, PC
İstemetre:

CRYENGINE VE UNREAL ENGINE 4

Bağımsız Yapımcılara Açılan Dev Kapılar

Uzun zamandır, yeni nesil tartışmalarında oyun motoru anlamında yaptıklarını sergilemekten hoşlanan iki firma var: CRYTEK ve Epic Games. Bu iki firma da (diğer firmaların aksine) oyun motorlarını insanlara lisanslamak için ekstra çaba sarf eden ve ürettikleri bu teknolojiyi sunarak gelir elde eden firmalar. GDC'de yapılan açıklamalar ise yeni dönemde bu iki firmanın da oyun motorlarını kullanıcıya nasıl sunacağını anlatıyor. Ama burada önemli bir nokta var: artık ikisi de birçok insan için erişilebilir durumda. İlginç, değil mi? AAA oyunlara can veren motorlar isterseniz sizlerin parmaklarının ucunda olabilir. Çünkü iki motor da, yüzbin dolarlık lisans ücretleri yerine aylık abonelik hizmetiyle elde edilebiliyorlar. Yani aylık DVO'ya para verir gibi oyun motoru hizmeti alabiliyorsunuz. Hem de bu iki firmadan! Hayır, daha delirmedim. Ama itiraf edeyim, yakınından geçiyorum ara ara. –Sarp

CRYENGINE

Oyun motoru konusunda rakibine göre daha genç olsa da gözümüze soktuğu grafiklerle kendisini kanıtlamış olan CRYTEK'te ise işler biraz daha cazip aslında. Epic Games'in aksine, CRYTEK şu anda bedava indirebildiğiniz CryEngine SDK hizmetini kaldırmadı. Yani yaklaşık 2GB boyutundaki paketi indirip, hemen kişisel olarak iş yapmaya başlayabilirsiniz.

Ama *Ryse: Son of Rome* gibi yeni nesil oyunlardaki bir çok teknoloji, bu ücretsiz SDK'e gelmeyecek. Bu hizmetler için yapmanız gereken CRYTEK'in aylık 9.90 dolar ödemeli aboneliğine geçmek. Üstelik, Unreal Engine 4'tekinin aksine bağımsız yapımcılar için bir telif parası olayı da yok.

İşte bu noktada ortalık biraz karanlık, çünkü CRYTEK bu abonelik hizmetini Mayıs 2014'te başlatacak. Tam detayları önümüze dökülmüş değil, o nedenle bu telif konusunu nasıl çözdüklerini bilmiyoruz. Yine de özellikle aylık üretiyle CryEngine güzel bir rekabet stratejisi yakalamış gibi görünüyor.



UNREAL ENGINE 4

Epic Games'in sistemine aşina olanlar 2007'de çıkan ve UDK hâlini alan yapının isminin değiştiğini görecekler. Evet, şimdilik UDK ismini unutuyoruz çünkü yeni sistemimiz direkt olarak Unreal Engine 4 olarak geçiyor. Tabii bu motorun gelişi, 2009'un sonlarında kişisel kullanım için ücretsiz şekilde sunulan Unreal SDK'in de sonunu getirmiş oldu.

Unreal Engine 4, ayda 19 dolar maliyetle elde edilebiliyor. Ama sonunda bir ürün ortaya koyar ve bunu satmaya karar verirseniz, kazancınızın %5'lik kısmını telif olarak ödüyorsunuz. Bu da 10 dolarda 0.5 dolara denk geliyor. Miktar ne olursa olsun, telifin yüzdesi sabit.

Oldu da hizmetten ayrılmak istediniz diyelim. O zaman oyun motoru tümüyle parmaklarınız arasından uçup gitmiyor. Sadece aylık güncelleştirmelerden ve destekten mahrum kalıyorsunuz. Motor, şu anda sıkı geliştirme içinde olduğundan bu bir eksi ama ilerleyen zamanlarda cesaret edip böyle bir adım atabilirsiniz.

PEKİ HANGİSİ?

Dürüst olmam gerekli, bu sorunun cevabı beni aşıyor. İki motor da C++ temelinde ve bu şekilde modifiye edilebiliyor. İki motor da bu abonelik hizmetiyle kullanıcılara teknik destek, modellenmiş hazır içerikler gibi destekler sunuyorlar. İkisinin de arayüzü, bir şekilde alışılabilecek durumda ve ikisi de yeni nesil platformları destekliyorlar.

Beni aşmasının asıl nedeni teknik farklılıkları değil aslında (%49'da kalıyor o da, az değil hani). Daha çok ikisinin de profesyonel ellerde ne sonuçlar çıkaracağını bilmiyoruz. Donanımları tam randımanlı nasıl kullandıklarını gördükçe, daha iyi fikirler geliştireceğiz. Çünkü bir tarafta Epic Games gibi tecrübesi sabit firma var, diğer tarafta CRYTEK gibi bu kadar kısa sürede bu kadar yol kateden bir firma.

Ama ne olursa olsun, sonucu en çok cesur olan yapımcılara yarayacak.

...Ve Sonra Twitter Kapandı



Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Sevgili günlük,

Bu sefer azimliydim, kaç aydır pas geçmek zorunda kaldığım şu köşeyi bu ay hakkıyla dolduracaktım. Mesela EA'in yeni Dungeon Keeper'ını oynadığımdaki hislerimden bahsedecektim. Tutorial'ı bitirdiğim an bana "ya para ver ya da dört saat boyunca beni unut" diyen bir oyunun nasıl olur da App Store'da 4 yıldız ortalama tutturduğunu, bugünün oyun piyasasında normal karşılandığını sorgulayacaktım. Dungeon Keeper 2 beni bu mesleğe heveslendiren oyunlardan biriydi, onun yasını tutacaktım.

Diyecektim ki: "*Merak ediyorum acaba* şu *oyun müsveddelerini görüp yine de oyun yapımcısı olmaya can atan gençler var mıdır?*". Zira, ilk Dungeon Keeper dönemindeki oyunların kaynağı olan fikirler çeşit çeşitti, yaratıcıydı, bizi büyüleyen de oydu. Zindan tasarlayan bir zebaniyi (Dungeon Keeper), uzaylıların esir aldığı domuzunu kurtarmaya çalışan bir çiftçiyi (Redneck Rampage), bir sabah tahtakurusu olarak uyanan bir adamı (Bad Mojo) ya da bir karıncayı (SimAnt) oynamaktı bizi başka diyarlara götüren, "Ben de ileride bu işin bir parçası olmak istiyorum" dedirten. Şimdiyse Excel tabloları üzerinden en yüksek para akışı için optimize edilmiş oyun simülasyonları piyasanın hakimi. Bu durum, ekonomistler haricinde kime ilham verebilir ki?

Ha bir de küçük bir dipnot koyacaktım; zira bilen bilir, oyunların her şeyden önce ticari bir ürün olduğunu hiç inkâr etmedim. Aksine bunun gayet normal ve sağlıklı bir durum olduğunu düşünüyorum. EA'i de severim genel manada, üstlerine çok gidildiğini düşünürüm. Ayrıca orada çalıştığım süre boyunca bana hep iyi davrandılar. Ancak, ortaya konan ürünler **tamamen** oyun olmaktan çıkıp, bu işi saf bir tutkuyla yapanlar yerine takım elbiseliler tarafından şekillendirildiğinde içim cız ediyor elbette. O yüzden diyecektim ki, "sektörün geleceği oradaysa ben yokum", bir nevi "Giray simit sat, onurlu yaşa" durumu yani. Ve sonra bütün bunlara rağmen bir umut ışığı olduğunu dile getirecektim, indie oyunların bayrağı devraldığından dem vuracaktım.

Sonra bir haber geldi: "Türkiye'de Twitter'a erişim kapatıldı". Yazdıklarımın zerre önemi kalmadı benim gözümde. Ekmek bulamazken pastanın tadı kalmadı diye veryansın etmenin bir manası yoktu zira.

Takvime bakıyorum 2014, sözüm ona dünya liderlerinden biri olmaya soyunan ülkemin böyle bir rezilliğe bulaşması gücüme gidiyor. Temcit pilavı tadı vermek pahasına tekrarlayacağım: ifade ve bilgiye erişim özgürlükleri en temel insan haklarındandır. Türkiye Cumhuriyeti anayasası dahil pek çok anayasa ile bu hak korunmuştur, aksine yeltenmek kanun tanımazlıktır.

Yeri gelmişken; kapanma sebeplerinden biri olarak "devlet büyüklerine" edilen hakaretler sayılıyor, işin en saçma boyutu bu bence. Arkadaşlar, herhangi bir söz, buna hakaretler de dahil, dünya tarihinde kimsenin kılına zarar getirmemiştir. Zarar getiren silahlardır, palalardır, taşlar sopalardır. Size edilen hakaret, sizi küçültmez. Ve bu konu tamamen iki şahıs arasındadır, devletlere bu konuda en ufak bir sorumluluk düşmez. Aksini iddia edenleri gelişmiş ülkelerden (ABD olabilir örneğin) tek bir örnek bulmaya davet ediyorum. Sadece "hakaret" yüzünden ceza almış bir bireyi bulmayı denerseniz haklı olduğumu göreceksiniz.

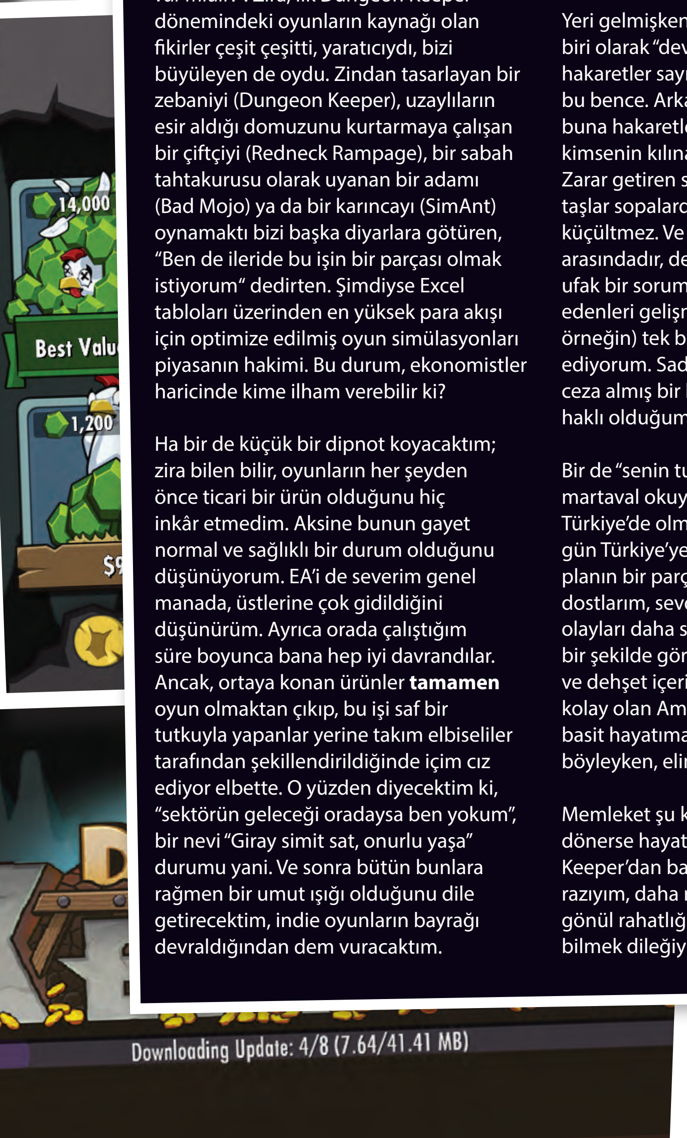
Bir de "senin tuzun kuru, dışarıdan martaval okuyorsun" diyenler oldu. Türkiye'de olmayabilirim, ancak bir gün Türkiye'ye dönmek her zaman planın bir parçasıydı. Ayrıca, ailem, dostlarım, sevdiklerim orada. Uzaktan olayları daha sakin kafayla, daha yalın bir şekilde görebildiğimi düşünüyorum ve dehşet içerisindeyim. Benim için kolay olan Amerika'daki dertsiz tasasız, basit hayatıma odaklanmak. Ama hal böyleyken, elimde değil.

Memleket şu karanlık yoldan geri dönerse hayatım boyunca yeni Dungeon Keeper'dan başka oyun oynamamaya razıyım, daha ne diyeyim? Gelecek ay gönül rahatlığıyla oyunlardan bahsede-bilmek dileğiyle....

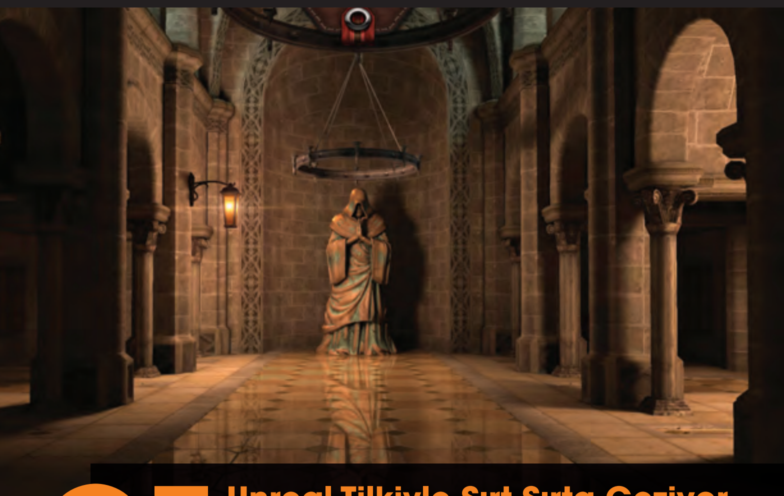








Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!

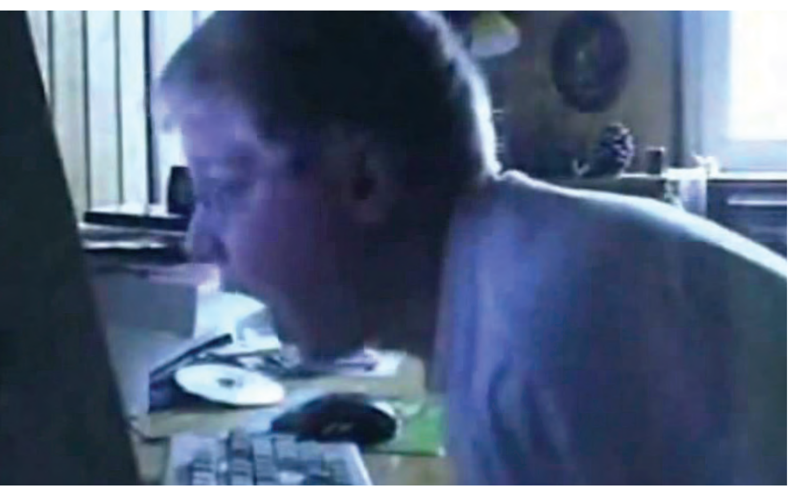


01 Unreal Tilkiyle Sırt Sırta Geziyor

Tarayıcılarda oyun oynamaya bir türlü alışamadık yahu. Bilgisayara program yüklendi mi, iş daha ciddiye biniyor sanki. Ama Unity bizi ufak ufak alıştırıyordu en son. Sonra Epic Games çıktı, Unreal Engine 4'ü Mozilla Firefox'ta çalıştıran bir demo yayınladı. Üstelik, UE 3'ü de deli gibi destekliyormuş uzun zamandır. Afalladık ama, yine de gönül .exe'ye çift tıklamaktan geçiyor sanki.

02 Fight Club 8-Bit De Keyifli Oluyormuş

Popüler filmleri 8-bitlik hâllere getiren CineFix ekibinin son çalışması Fight Club olmuş. Bu adamları çok tanımıyorduk, yalan değil. Ama buradan başladık, sonra geriye, bir öncekine, bakalım ilk ne çektiler falan derken deli gibi izlemeye başladığımızı fark ettik. Kimisi beat'em up, kimisi izometrik macera, kimisi de side-scrooling aksiyon ruhunda. Siz de başlayın, bırakamayacaksınız: _http://tinyurl.com/8bitclub_



03 Japonlardan Sinirli Alman Açılımı

Eskiden bir video vardı hatırlarsanız. Alman bir çocuk, *Unreal Tournament* oynamaya çalışırken kırmadık şey bırakmıyordu. Bilgisayar bağımlılığı için çektiği videoyu daha sonradan viral olmak adına internete yükleyen gencin yolu, bir şekilde Japonya'ya düşmüş. Japon televizyonu, çocuğun bu videosunu internet bağımlılığı için de gerçek bir olaymış gibi kullanmış. Araştırmacı gazeteciliğe saygı duyuyoruz: _http://tinyurl.com/ogzcocuk_

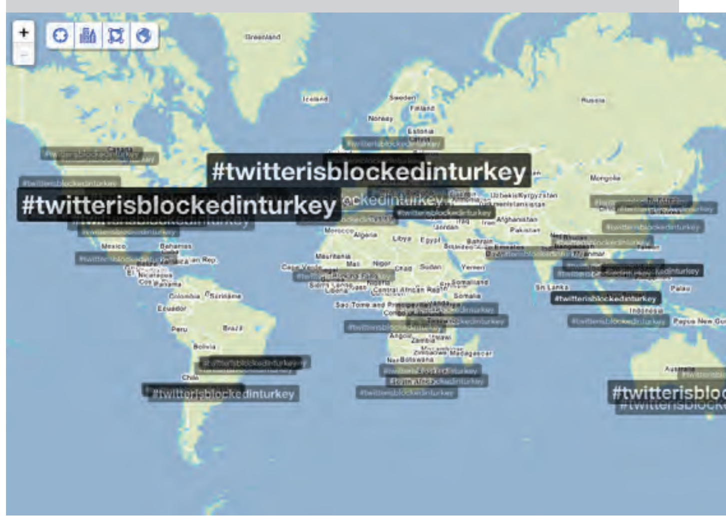


04 LEGO'dan Anakart Da Yapsanıza!

LEGO, hayatlarına söküp atılamayacak kadar girmiş insanlardan biri olarak görseniz de kendinizi, Jason Allemann ile kıyaslanınca 3-6 yaşında bir çocuk kalabilirsiniz, dikkat. Çünkü kendisi, LEGO parçalarıyla her türlü işin peşinden koşuyor. Son çalışması mı? Tümüyle çalışan bir klavye. Üstelik sadece piyasadaki tuğlaları ve sembolleri kullanarak yapılan bir klavye. İzleyiniz, hayran kalınız: _http://tinyurl.com/ogzklavye_

05 "Twitter Yasağını Twitter'dan Öğrenen Ülke"

20 Mart akşamı Twitter Türkiye'de yasaklanıverince, aslında o kadar da küçük olmadığımızı anlamış olduk. İletişim için kullanılan bu sistemin kapanması bize müthiş bir tanınırlık kazandırdı. Meğersek bütün o reklam bütçeleri, filmler falan hikâyeymiş. Yasak sonrasında atılan Tweet oranı %138 olup toplamda 2.5 milyondan fazla tweet atarak ülke rekoru kırmayı başarmışız. Hem de yasaklıyken. Bir dolu yabancı mecraya da konu olmuşuz. Güzeeeeel...



06 Flappy Bird Kusmaya Az Kaldı

Evet, Dong Nyugen geri dönüşünü açıklamış olabilir ama bu çevrimiçi mağazalarda dolup taşan *Flappy Bird* klonlarını durdurmuyor. Hatta bu iş o kadar çığırından çıkmış ki, PocketGamer sitesi ufak bir araştırma yapmış. Bunun sonucunda günde yaklaşık 60 tane, yani saatte 2.5 tane *Flappy Bird* klonu App Store'da yerini alıyor. Kralın geri dönüşü bunu ortadan kaldırabilecek mi, göreceğiz.



07 Facebook'un Kodlama Dili: HACK

Hayır, böyle bir isimle karşılaşacağımızı hiç bilmiyorduk. İşin teknik kısımlarına girmeden anlatacak olursak, normal PHP dilini alıp geliştirirken HACK'i ortaya çıkarmışlar ve artık Facebook, bu dilin üstünde çalışıyormuş. Hayır, yeni bir dil oluşturursun da bundan sonraki her hack haberinde kavram karmaşası yaratmak zorunda mısınız arkadaş?



08 Luffy ve Goku Birbirilerine Girdi

Tokyo'da Shibuya Parco mağazasının önünde iki karakter ortalığı birbirine kattı. Şaka şaka, olay reklam kampanyası. One Piece'den Luffy ile Dragon Ball Z'den Goku, J-Stars Victory Vs. Oyunu için dev bir heykel dioraması olarak sunuldu. Şaka bir yana, müthiş gözüküyorlar ya. Bizde niye yok böyle şeyler? *http://tinyurl.com/ogz-victory*



09 MARVEL ve Star Wars Birleşiyor Mu?

Disney'in bünyesine girdi diye fantastik dünyalar birbirileriyle iç içe geçecek diye ödümüz kopuyor. O nedenle ABD'de Boy's Life dergisinde yayınlanan bir yazının taraması internete düşünce hepimizin kafası attı. Yazıya göre Episode VII'de C-3PO'nun yaratıcısı Tony Stark olacakmış. Kanmadınız değil mi? Eh, deneyelim dedik. Meğerse erken 1 Nisan şakasıymış bu. Arada hop etti o yürek ama, kabul edin.



10 Oyuncak Pahalıysa Sen De Kirala

Baştan uyaralım, birçok güzel şey gibi bu da Türkiye'de yok. Ama fikir o kadar müthiş ki... ABD'de **Pley** adlı bir firma, insanlara LEGO setlerini aylık olarak kiralamaya başlamış. Kendilerini de "LEGO'nun Netflix'i" olarak tanımlıyorlar. Aylık abonelik ücretine göre ulaştığınız setler belirleniyor, siz de faydalanıyorsunuz. Her yeni LEGO oyununda avucumuz kaşınıyor ama pahalı şeyler. Pley, bize de hizmet ver olur mu?



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

KARA ŞÖVALYE'NİN SON MACERASI

-M. İhsan Tatari

Wayne Malikânesi'ne hoş geldiniz. Adım Alfred. Ah... demek beni tanıyorsunuz? Onur duydum. Buyurun, içeri geçin lütfen. Korkarım Efendi Bruce şu anda biraz meşgul, neyle olduğunu bildiğinizi tahmin ediyorum, o müsait oluncaya kadar size ben eşlik edeceğim.

Efendi Bruce maalesef bu aralar kendini "diğer işine" biraz fazla kaptırmış durumda, yemeklerini bile aşağıda yiyor. Her ne kadar itiraf etmek istemese de bir yıl önce Arkham City denen o izbe yerde yaşanan olaylar ve vahim sonuçları onu derinden etkiledi. Bu da Bay Wayne'i iç hesaplaşmalara, karamsar düşüncelere ve kendisiyle yüzleşmeye itiyor. Onu bu tür düşüncelerden alıkoymaya çalıştıysam da maalesef başarı sağlayamadım. Korkarım Hugo Strange adındaki o canavarın da bunda etkisi büyük oldu. Anladığıma göre şehrimizi tehdit eden tüm o süper kötülerin varoluş sebebinin Batman olduğunu iddia etmiş.

Evet, sizin de orada olduğunuzu biliyorum. Zaten siz olmasaydınız ne *Arkham Asylum*'da ne de *Arkham City*'de bu kadar büyük bir başarı sağlayabilirdik. Efendi Bruce'a bu onurlu görevinde yardım ettiğiniz için size minnettarım. Aslına bakarsanız sizi tam olarak bunun için davet ettim. Evet, sizi arayan bendim; Efendi Bruce geleceğinizden habersiz. Sorun şu ki yeni bir tehdit kapımızda, üstelik durum bu sefer her zamankinden de kötü görünüyor.

(Spoiler Uyarısı)

Sizin de bildiğiniz gibi Joker'in ölümünün ardından geçtiğimiz yıl içerisinde suç oranları bir hayli düştü. Hatta Gotham halkı kendisini hiç bu kadar güvende hissetmemişti desek yeridir. Lâkin görünüşe bakılırsa kendilerini eskisine nazaran daha rahat hisseden kişiler sadece masum vatandaşlar değilmiş. Çünkü şu son zamanlarda edindiğimiz bilgilere göre Penguen, İki-Surat ve Harley Quinn gibi ezeli düşmanlarımızdan oluşan bir grup süper kötü, oldukça büyük bir şeylerin peşinde. Evet, hep birlikte... Bu da yetmiyormuş gibi bir de başlarında Dr. Jonathan Crane'in, yani nam-ı diğer Korkuluk'un olduğunu öğrendik.

İtiraf etmeliyim ki düşmanlarımızın beraber çalışması pek de alışık olmadığımız bir durum. Ama belki de buna şaşırmamamız gerek. Ne de olsa Joker her zaman kaosla beslenen biri olageldi; bir yandan Batman'i sürekli meşgul tutarken öbür yandan da diğer süper kötülerin arasına nifak tohumları ekmekten geri kalmadı. Sanırım bunu... komik buluyordu, ne demek istediğimi anladığınızı sanıyorum. Fakat Joker'in yokluğu, diğerlerinin arasındaki düşmanlığa kısa süreliğine de olsa bir son vermiş gibi gözüküyor. Tahmin edeceğiniz üzere hepsinin de tek bir ortak gayesi var: Batman'i temelli ortadan kaldırmak.

Garip... Her zaman için kendisine Joker diyen o adam olmasaydı işler nasıl olurdu diye merak etmiş, hatta içten içe her şeyin daha basit olacağına inanmıştım. Ne ironiktir ki Suçun Soytarı Prensi'nin yokluğu bizi çok daha büyük bir kaosa ve anarşiye sürüklemek üzere...

(Spoiler Sonu)

Penguen, İki Surat, Korkuluk ve Harley Quinn... Kaos için ihtiyacınız olan hemen her şey bu listede var. Ah tabii bir de Riddler! Ne zaman ortalık karışsa Bay Edward Nigma da mutlaka sahneye çıkar ve gelmiş geçmiş en zeki varlık olduğunu kanıtlama çabasına girer. Efendi Bruce, bu kez de geri kalmayacağına emin görünüyor. Riddler oralarda bir yerde Kara Şövalye'yi alt etmek için bekliyor olacak, buna emin olabilirsiniz.

Bruce Wayne İkilemi



Arkham City'de yaşadığı olaylar Bruce Wayne'i bir hayli olumsuz yönde etkilemiş durumda. Aradan geçen bir yıl boyunca Wayne sadece Joker ile arasındaki ilişkiyi gözden geçirmekle kalmamış, aynı zamanda Batman olmanın artılarına ve eksilerine de bol bol kafa yormuş olarak çıkıyor karşımıza. Üstelik bu kez bir başka zor kararla karşı karşıya: Barbara Gordon.

Eskiden Batgirl maskesi altında Dinamik İkili'ye yardım eden Barbara, Joker tarafından sakat bırakılıp tekerlekli sandalyeye mahkûm edildiğinden beri görevine Oracle ismiyle devam etmekte. İlk iki Arkham oyununu oynadıysanız kendisini telsiz konuşmalarımızdan hatırlıyorsunuzdur mutlaka. Komiser Gordon, biricik kızının halkın geri kalanıyla birlikte şehir dışına çıktığını zannediyor, oysa Oracle, Batman'e yardımcı olmak için Gotham sınırları içerisinde kalmaya mecbur. Yani Batman, belki de hayattaki en yakın dostuna kızı hakkında yalan söylemek ve Barbara'yı göz göre göre tehlikeye atmak zorunda. Yapımcılar bu üçlünün arasında geçen olayların hikâyede önemli bir yer edineceğini çıtlatıyorlar bizlere.







Yeni Hareketler

Her Batman oyununda olduğu gibi bunda da yeni hareketlerimiz var elbette. Her şeyden önce Batman artık havada süzülürken de aletlerini kullanabilecek. Mesela çatıdan aşağı süzülürken çabuk hareket tuşlarını kullanarak rakiplerimize Batarang fırlatabileceğiz. Bir başka silahımız Zip-Line'ı yine havada süzülürken kullanabilecek ve istediğimiz herhangi bir noktada kendimize bir gözlem noktası oluşturabileceğiz.

Bunun yanı sıra birkaç yeni dövüş mekaniği de oyuna eklenmiş. Artık çevre elementlerini de dövüşün içerisine katabileceğiz. Örneğin rakiplerimizden birini yakınlardaki elektrik kutusuna çarptırıp ona kısa süreli bir şok geçirttirmek gibi seçeneklerimiz olacak. "Fear Takedown" adlı bir diğer hareket ise birbirine çok yakın duran üç rakibi aynı anda ekarte etmeye yarıyor. Tabii düşmanlarımız da boş değil. Eskiden sadece iri rakiplerimiz üzerimize koşarak saldırırken artık her düşman bunu yapabiliyor olacak. Tabii normal ölçülerde olanlar suratlarına yedikleri tek bir Batarang ile nakavt olacak, o ayrı.



Ama – kendimi ifade ediş şeklimin kusuruna bakmazsanız – biz de bu süre içerisinde boş oturmadık elbette. Her şeyden önce Batman'in artık yeni bir kıyafeti var. Klasik kostüme nazaran daha iyi bir koruma sağlayan bu kıyafet esnek çelik kaplamalara sahip. Tek işlevi bu değil elbette, aynı zamanda Batman'e yeni hareket imkânları da sağlıyor. Örneğin artık daha uzun mesafelere erişebilen bir kancamız var. Efendi Bruce ona "Mark II Graple" adını verdi. Evet, evet, biliyorum… şu Demir Adam çizgi-romanlarındaki kıyafetleri çağrıştırıyor, ama onun sadece bir çizgi-romandan ibaret olduğunu unutmayın lütfen. Bizimki ise gerçek…

Mark II Graple ve yeni kıyafetin bir araya gelmesiyle de Batman'in havada süzülüş hızında gözle görülür bir artış yakalamayı başardık. Ki bu özellik oldukça işimize yarayacaktır. Siz de takdir edersiniz ki hareket alanımız artık sadece *Arkham Asylum*'un klostrofobik koridorları ya da *Arkham City*'nin dar ara sokaklarıyla sınırlı kalmayacak. Burada tüm Gotham'dan söz ediyoruz. Daha geniş sokaklar, daha yüksek binalar, uzayıp giden geniş bir arazi… Gotham Şehri'nin Arkham City Hapishanesi'nden 5 kat daha büyük bir alana sahip olduğunu da unutmamak gerek tabii.

Bu genişlik yanında başka bir şahaneliği daha getiriyor: Batmobile. Batman'in meşhur arabasının methini duyduğunuza eminim, ama daha önce onu yakından görme fırsatını hiç yakalayamamıştınız. Arkham Asylum'da arabaya yapılan saldırı hariç… Lâkin bu kez onu korumanıza gerek kalmayacağından emin olabilirsiniz. Batmobile tamamen kurşun geçirmez zırhlarla donatılmış, oldukça güçlü ve de süratli bir araç. Sadece Kara Şövalye'ye şehir içinde hızlı hareket imkânı tanımakla kalmaz, aynı zamanda da ona ekstra bir koruma sağlar.

Batmobile jet motoru sayesinde normal bir aracın erişemeyeceği bir hıza erişebilir, rampalardan atlayabilir, barikatları yıkıp geçebilir, hatta kısa süreliğine duvarlarda gidebilir. Sahip olduğu silah mekanizması sayesinde düşman araçlarının motorlarını bozup arabalarını kullanılmaz hâle getirebilir. Ayrıca otomatik takip sistemi sayesinde Batman'i onu nereye park ettiğini düşünme zahmetinden de kurtarır; araç ona engel teşkil etmeyecek ama ihtiyaç anında da çabucak yanına gelecek bir mesafeden, hemen köşe başından onu takip eder. Hırsızlara karşı da oldukça caydırıcı bir elektroşok sistemi barındırır. Zaten onu çalmaya kalkışacak kadar budala biri olduğunu sanmıyorum, genelde sadece şöyle bir görünmesi bile çoğu suçlunun oradan koşarak uzaklaşmasına neden oluyor. Kesinlikle faydalı bir oyuncak…

Tabii bir de…

(*Tam o esnada bir şey Alfred'in dikkatini çekiyor.*

>>

Ve Başrolde Kevin Conroy



Aslında Arkham Origins de seslendirme konusunda gayet iyiydi, ama şurası bir gerçek: Ne kadar başarılı olursa olsun hiç kimsenin sesi Batman'e Kevin Conroy kadar yakışmıyor. Dile kolay, adam bu işi taa 1992'den beri yapıyor. Ve ne mutlu ki Arkham Knight'ta Batman'i yine Conroy seslendiriyor! Ayrıca ilk iki oyundan tanıdığımız diğer sanatçılar Wally Wingert (Riddler), Nolan North (Penguen), Troy Baker (İki-Surat) ve Tara Strong (Harley Quinn) da bu oyunda bir kez daha hünerlerini konuşturuyor (Ah Hamill, ah). Maalesef yazar konusunda bu kadar şanslı değiliz, çünkü senaryoyu yazan kişi bu kez Paul Dini değil, Sefton Hill.



Rockstedy Noktayı Koyuyor



Rocksteady'nin bizlere yine eşsiz bir deneyim sunacağından hemen hemen eminiz. Bununla birlikte Arkham Knight, Rocksteady yaftası altında çıkan ve üçlemeyi bitiren Batman oyunu olacak. Oyunun sonunun nasıl biteceğine dair hiçbir fikrimiz yok ama görünüşe göre firma çalışanları bunu Arkham City'yi tasarladıkları günden beri biliyorlarmış. "Hikâyenin ne yöne doğru gittiğini ve nasıl bitmesini istediğimizi biliyoruz. Hiçbir zaman aynı anda farklı projeler üzerinde çalışmadık ve yaptığımız her oyuna son projemizmiş gibi muamele ettik. Arkham Knight, ilk iki oyunda anlatılan hikâyeyi mantıklı bir şekilde tamamlayacak ve bizim adımıza Batman serisine bir son verecek. Üstelik bunu oldukça da etkileyici bir sonla yapacak," diyor Hill.

>> *Pahalı mobilyalarla döşeli geniş salonun karşı tarafında, sessize alınmış dev ekran bir televizyon bu. Wayne Ailesi'nin sadık kahyası telaşlı adımlarla o tarafa ilerlerken başka ne yapacağınızı bilemediğinizden siz de peşine takılıyorsunuz. Ekrana baktığınızda sarışın bir haber muhabirinin ateşli bir şekilde bir şeyler anlattığını görüyorsunuz ama doğal olarak ne dediğini anlayamıyorsunuz. Alfred oraya varır varmaz kumandayı kapıyor ve televizyonun sesini açmaya başlıyor.)*

"…her zamanki gibi Gotham News ve Vicki Vale farkıyla size sadece ve sadece gerçeği aktarmak için olay yerindeyiz. Az önce aldığımız bir habere göre Korkuluk adıyla bilinen Dr. Jonathan Crane, Gotham Şehri Polis Departmanı'ndan Komiser James Gordon ile iletişime geçmiş ve şehrin farklı noktalarına bombalar yerleştirdiğini ihbar etmiş!"

(Vicki Vale konuşmasını sürdürürken görüntü değişiyor ve Gotham Köprüsü'nün hıncahınç manzarası geliyor ekrana. Sarı renkli okul otobüsleri, özel araçlar ve ambulanslar karman çorman bir yığın hâlinde ve de klakson gürültüsü eşliğinde şehirden çıkmaya çalışıyor. Arada onlara yol göstermeye ve düzeni sağlamaya çalışan tek tük ekip arabaları çarpıyor gözünüze.)

"Polis güçleri şehri hemen tahliye etmeye başladılar. Şu anda sokaklara tam bir kaos hâkim. Herkes mümkün olduğunca çabuk bir şekilde şehri terk etmeye çalışıyor. Bu esnada… İşte! İşte orada! Komiser. Komiser Gordon!"

(James Gordon'ın tanıdık siması ekranda beliriyor. Yaşlı adam her zamankinden de yorgun ve oldukça telaşlı görünüyor.)

"Bayan Vale! Ne yaptığınızı sanıyorsunuz siz burada!? Ekibinizi toplayın ve hemen şehri terk edin!"

"Komiser! Özel bir röportaj yapabilir miyiz acaba? Söylentiler doğru mu? Korkuluk'tan bir tehdit mesajı aldınız mı? Gotham News izleyicilerine bu konu hakkında ne söylemek istersiniz?"

"Ne mi söylemek isterim? Sizce de her şey yeterince açık değil mi Bayan Vale?" *(Bir elini şehrin çıkışına doğru ilerleyen araç konvoyuna doğru sallıyor)* "Evet, Korkuluk'un şehre korku gazı dolu birkaç bomba yerleştirdiğine dair bir mesaj aldık. İşi şansa bırakamazdık, bu yüzden sivil halkı tahliye ediyoruz. Siz de bir an evvel buradan ayrılsanız iyi edersiniz!"

(Komiser Gordon bu noktada kameraya sırtını dö-

Arkham Knight



Bu kez oyunumuzun adı, karşılaşacağımız yeni ve gizemli bir düşmana ait: Arkham Knight. "Daha önce DC evrenine yeni bir karakter katmamıştık ama bu kez DC Comics ile baş başa verip sıfırdan bir kötü adam tasarladık. Yani Arkham Knight'ı," diye açıklıyor Hill. Göğsünde Arkham Asylum'un "A" harfini taşıyan, askeri teçhizatlar kuşanan ve silah kullanan bu yeni karakter Batman'e denk yeteneklere sahip olacak, oyun boyunca çeşitli yerlerde karşımıza çıkacak ve Kara Şövalye'yi öldürmeye çalışacak. Rocksteady karakterle ilgili detayları bir sır gibi saklıyor ve yepyeni bir kişi olduğu konusunda oldukça ısrarcı davranıyor. Ama serinin hayranları arasında şimdiden bir sürü teori dolaşmaya başladı bile. Kimileri onun Hush olduğunu iddia ediyor, kimileriyse Prometheus. Belki de Red Hood? Siz ne dersiniz?



nüyor ve polis merkezinin çatısındaki birine el sallıyor. Çatıdaki memur anladığını belirten bir işaret yapıyor, bir anlığına gözden kayboluyor ve sonra devasa bir spot ışığı gökyüzünü aydınlatarak havaya bir yarasa sembolü yansıtıyor.)

"İyi ama… Bizim tanıdığımız Korkuluk bu tarz yöntemlere başvurmaz; korku gazını kullanmakta tereddüt etmez. Sadece yapar ve sonuçlarını izler; tıpkı sadist bir doktor gibi… Siz de burada bir tuzak kokusu almıyor musunuz Komiser?"

"Bunu bilmediğimi mi sanıyorsunuz Bayan Vale?"

"Bile bile Batman'i tuzağa mı yolluyorsunuz yani?"

"Bunu o da biliyor. Ama başka çaremiz yok. Bunu sadece o durdurabilir. Sadece o… Şimdi izin verirseniz kızımı aramam gerekiyor. Siz de şehri bir an önce terk etseniz iyi olur. Beni zor kullanmaya mecbur etmeyin bayan Vale."

(Gordon hızlı adımlarla görüntüden çıkıyor ve Vicki Vale hızlı hızlı bir şeyler anlatmaya koyuluyor, ama ne dediğini duyamıyorsunuz çünkü Alfred televizyonu tekrar sessize alıyor. Yaşlı kahya başını iki yana sallıyor ve dönüp size bakıyor.)

Korkarım olaylar beklediğimizden daha çabuk gelişiyor. Komiser haklı… Bu kesinlikle bir tuzak ve Batman bunun tam ortasına doğru ilerliyor. Hatta tam şu anda yola çıktığından gayet eminim. Bu kez… bu kez işlerin çok farklı gideceğine dair bir his var içimde. Eğer önüne geçilmezse olaylar çok kötü bir biçimde sona erebilir. Özellikle de Bay Wayne'in içinde bulunduğu psikolojik durum göz önüne alındığında… Bu, Kara Şövalye'nin son macerası olabilir, ne demek istediğimi anlıyor musunuz? Size ve kıymetli yardımınıza son bir kez daha ihtiyacımız var.

(Alfred tokalaşmak üzere elini size uzatıyor.)
Bizimle misiniz?

Batmobil'i sürsem nerelerine…

Rocksteady, Batmobile'in görüntüden öte oyunda önemli bir yer edinmesi için çok çabalamış. Batmobile sadece oyuna bir nevi "hızlı yolculuk" sistemi getirmekle kalmıyor (evet, oyunda Batwing yok), aynı zamanda da Batman'in hareket esnekliğiyle de uyumlu olarak çalışıyor. Bunlardan biri de Batman'i havaya fırlatıp peleriniyle süzülebileceği bir yüksekliğe çıkarmak.
Gözlerimizi yaşartan bir diğer detay da Grapling Gun'ın unutulmaması. "Elbette ki ne zaman isterseniz ikisini de kullanmakta özgürsünüz. Fakat sadece birine bağlı kalmayacağınızı da belirtmem gerek. Her ikisine de ihtiyaç duyduğunuz yerlerle karşılaşacaksınız" diyor Hill.





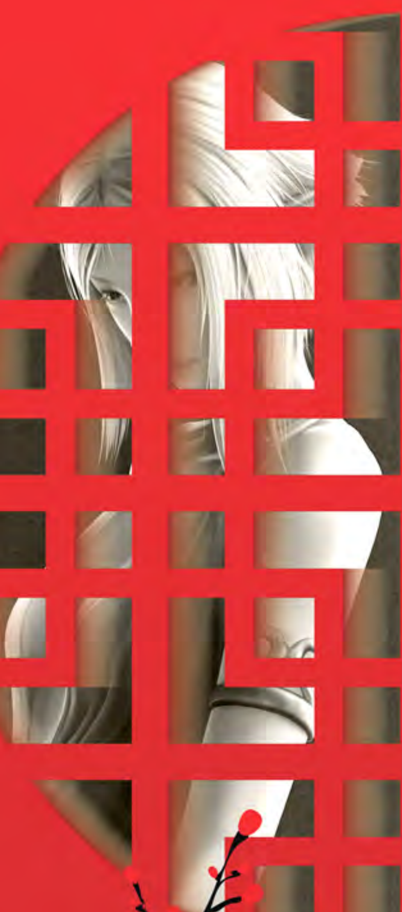
Yeni Gotham

Arkham Knight, Gotham Şehri'nin merkez bölgesinde geçecek. Üç farklı adadan oluşan bu bölge, Arkham City'nin geçtiği Eski Gotham'a göre daha yüksek binalara ve daha geniş caddelere sahip. Fakat Rocksteady en büyük oyunu değil, dolu dolu bir harita tasarlamak istiyor. Oyunda yer alacağı kesinleşen bölgeler arasında Falcone Gemicilik, Çin Mahallesi, Gotham Tren Yolları, Oracle'ın Saat Kulesi ve Yeni Gotham Polis Merkezi yer alıyor.

Her ne kadar Yeni Gotham tahliye edilmiş olsa da sokakları tamamen boş olmayacak. Çoğunlukla birbirleriyle kapışan suçlular ile polis güçlerine, araba kovalamacalarına ve toplu yağmalara tanık olacağız. Oyunda, Arkham City'de bir seferde gördüğümüzün üç-dört katı daha fazla düşmanla karşılaşacağız. Hatta bazı yerlerde vitrinleri yağmalayan, arabaları deviren, duvarlara grafittiler çizen 50 kişilik gruplar bulacağız karşımızda.







Doğudan Yükselen DVD'lar

Sıkıldık artık. İçine girebileceğimiz, bizi çevreleyen, görselliği ve mekanikleriyle mest edecek DVD'lar arıyoruz.

Biz artık Batı'nın vaatlerine çok da aldırmıyoruz. Çünkü Uzakdoğu'da öyle oyunlara rastladık ki, gözlerimiz pörtledi, aklımız başımızdan gitti. Gerçekliğe rahmet okutacak grafikler, benzerini daha önce görmediğimiz mekanikler var burada.

Gandalf haklıymış... Beşinci günün şafağında doğuya bakmamız gerekiyormuş gerçekten de. Belki beş günden uzun sürecek ama en azından doğru tarafa baktığımıza eminiz. Sizi de bekleriz...



ARCHEAGE

Kılıcınızı Kınına Koyup Tarlaya İnebildiğiniz Oyunlardan

Eylül 2013'tü, Portal bölümü ilk kez hazırlanırken adı geçmişti *ArcheAge*'in. Çünkü bölümün doğuşunda bulunacak oyunlardan biri de *ArcheAge* olmalıydı. Hakkında yazı okumaktan, video izlemekten yorulmadığım bu oyun benim kayıp DVO hayallerimin cisimlenmiş haliydi çünkü; sanal bir dünyada olmak.

Hakkında çok şey söylenebilir ama aynı şeyleri tekrar etmek gibi bir niyetim yok. *ArcheAge*, hayalini kurduğumuz o süper sandbox işte. Eksileri var tabii, mesela ileriki sayfalarda bulunan oyunlardan bazıları *ArcheAge*'den güzel gözüküyor (hepsi değil ama, hıh!). Ya da dövüş mekanikleri kapsamlı bir aksiyon oyunundan çok TAB ile hedef almaya dayalı. Bu devirde, biraz daha sıkıcı kalabilir anlayacağınız.

Ama *ArcheAge* zaten bunlarla uğraşmıyor. Onun derdi etkileşimli ve içerisindeki her bir oyuncunun birbirini etkilediği bir dünya yaratmak. Savaşçı mı olacaksınız? Ne için savaşıyorsunuz? Başka oyunculara zarar vermek mi derdiniz? Buyrun verin. Ama karşılığında mahkemeye çıkarılmaya ve zarar verdiklerinizin jüri oylamasında hapsi boylamaya hazır olun. Hapiste devam mı ediyorsunuz bu davranışlara? O zaman tüm NPC'ler sizi gördüğü yerde öldürme emri alacaklar, siz de küçücük bir adaya sıkışacaksınız.

Ama sıkışmayın. Başka bir oyuncunun yaptığı gemiye el koyun, denize açılıp korsanlık yapın. Çünkü üç koca kıtanın arasındaki denizler, sizin oyun alanınız olabilir. Binek mi lazım? Başka bir oyuncunun yetiştirdiği atlardan alabilir, onunla birlikte savaşarak seviye atlamasını sağlayabilirsiniz. Moraliniz mi bozuldu? Yine bir oyuncunun bestelediği notaları tayfanızdaki kulağı gelişkin adamınıza verin, neşeler artsın bir anda.

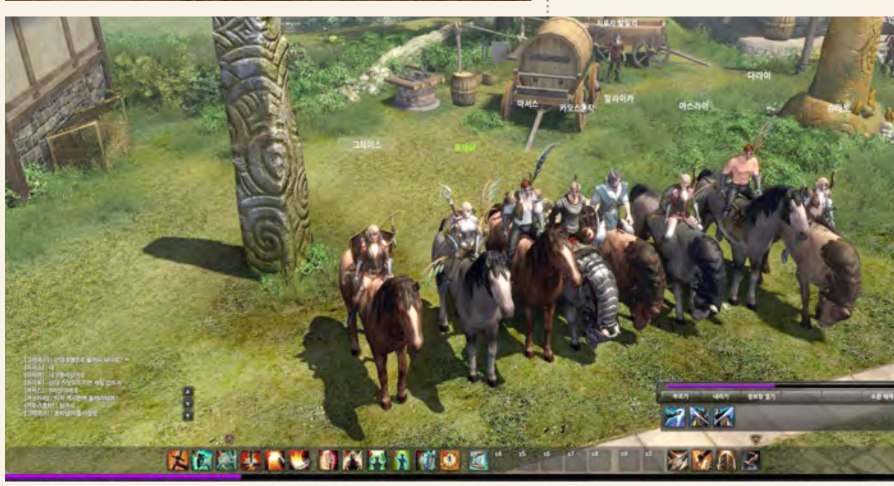
Karaya geri dönüp de bir kale sahibi olmak isterseniz, oyunculardan bir mimar bulun kendinize. Verin parasını, oyunun izin verdiği bölgelerde bir yere burcundan duvarına dikin kalenizi. Oranın vergisini alın, ama karşılığında hizmetini verin. Yolsuzluk mu cazip geldi? O zaman başkaları tarafından kalenizden ve yetkilerinizden atılmaya hazır olun.

Erken seviyelerde sahip olduğunuz glider'la (planör benzeri bir araç) yüksek dağlardan süzülüp görselliğin keyfine varın, üst seviye glider'lar üretmek için kendinizi geliştirin ve onları satarak zengin olun. Ya da on farklı sınıftan üçünü kombine ederek kendi savaşçı karakterinizi yaratın, maceradan maceraya koşun. Son on yılın "geleneksel" olarak nitelendirilen oynayış tarzınıyla seviye 1'den 50'ye kadar giden ana hikâye ve dungeon / raid sistemiyle kendinizi evinizde hissedin. Arada gidin, instance'lara ayrılmamış bu dünyanın ucra bir hanında oturup savaş hikâyelerinizi anlatın. Ne de olsa oradaki oyuncu barmen, bu gelişmeleri sizlerden öğrenecek.

Bu karma karışık anlatım uzayıp gidiyor ama önemli olan verilen sözler değil. Kore'de çıkmış olan, Rusya'da da oynanabilen bu oyun Trion ile bizlerin kucağına gelecek. Yani bunların hepsi var ve en son GDC'den alınan bilgilere göre sapasağlam çalışıyorlar. Tümüyle İngilizceye çevrilmiş hâlde!

Boş laflar yok yani *ArcheAge*'in içinde. Gerçekler var. Çıkıp birkaç ay geçirmeden tüm özelliklerin aylarca dayanıp dayanmayacağını bilemeyiz ama, içinde nefes almayı başarabileceğiniz sanal bir dünya yapılacaksa, doğru yolda adımı *ArcheAge* atıyor işte. **–Sarp**





Bırakın o silahları, onlar olmadan da bir yere gelebilmek mümkün

Yapım
XLGames

Dağıtım
Trion (Batı)

Tür
RYO

Çıkış Tarihi
2014 Sonu (Batı)

Küresel Durum
Kore'de çıktı, Batı'ya gelişi bekleniyor.

Batı Durumu
Trion yerelleştirme işlemini yapıyor.



BLESS EMBERS IN THE STORM

Neowiz DVO türünü kutsuyor!

Binekler mi dediniz?

Binek konusu Bless için açık bir "epic win". Başka hiçbir oyun boşuna rekabete kalkmasın. Oyunda anlamsız sayı ve çeşitlilikte binek var. Ama olayı kalabalıktan, epiğe çeviren seçenekler arasında yer alan yaratıcı türler var. Unicorn sürmeye ne dersiniz? Peki çöllerde deve sırtında gezinmeye? Size Troll sürebiliyorsunuz desem. Troll!!! Hangi oyunun müdavimi olursanız olun, isterseniz Eve oynuyor olun ya da World of Tanks, bana diyin ki oyunumda bir Troll sürmek istemezdim. Lanet olsun, Tetris'e koysalar Troll bineğini havalara zıplardım yahu.



Kore'li geliştiricilerin içinde her şey olan DVO tutkusuna hastayım. Batıda iş daha çok belli bir konuya odaklanmak, oyunu makul sürede tamamlamak üzerine kuruluyken Kore'liler illa ki yola imkânsızı başaracağız diye çıkıyor. Sonuç ne? *Bless* için özel kurulmuş bir stüdyoda 150 kişilik bir ekip tam beş senedir çalışıyor ama oyun Kore'de kapalı betaya bile ancak geçen ay girebildi. Başka bir oyun türünde intihar olarak göreceğim bu yaklaşım bana sorarsınız DVO'lar için sadece saygı görmeli. Çünkü içinde aylarımı, yıllarımı geçireceğim bir oyun olacaksa ben bu emeğin harcanmasını isterim.

Açık dünya PvP, realm vs realm, zindanlar, zindan PvP'leri, kale savaşları, özgün ve efsanevi bir dünya, on ırk, sekiz sınıf… Bless'in devasa bir dünya olduğuna ve ömrümüzü tüketmeyi hedeflediğine şüphe yok. Eğer dosyamızda yer alan dört oyun birbirine yakın zamanda batıya gelirse en büyük derdimiz hangisini oynayacağımıza karar vermek olacak. Çünkü hiçbirinin hayatınızda başka bir DVO'ya yer bırakmaya niyeti yok.

Bless'i diğerlerinin bir adım önüne çıkarabilecek ne var derseniz, bence tasarımları. Karakterlerden, zırhlara, binalara oyun için yaratılan atmosfer öylesine estetik ve çarpıcı ki "*benim yaşamak istediğim dünya bu işte!*" diye bağırtıyor insanı.

Bu Paris moda haftası falan yaparlar ya; bıraksınlar işi gücü *Bless* oynasınlar, belki bir şeyler öğrenirler. Sadece karakter ve kıyafetler mi, antik yunandan ortaçağa, ordan Rönesans'a uzanan zengin bir palete sahip *Bless*'in dünyası. Her ırkın kendi tarzında büyük şehirleri, kendi dokusu ve dünyanın dört bir yanına dağılmış ilginç mekânları var. İtalya'ya turistik bir gezi mi? *Bless*'te görecek daha çok şey var.

Motorun Yetmediği Yer

Unreal Engine 3 sayesinde *Bless* harika gözükse de iş Kore DVO'larına gelince bu iddianın tek sahibi o değil, *ArcheAge* mi *Icarus* mu yoksa *Black Desert* mı daha güzel gözüküyor diye kavga etmeye başlasak sabaha çıkamayız. Ama *Bless*'de kalbinize oku saplayacak, bir adım ileri götürecek olan açık alanlar. Bu manyaklar (kusura bakmayın ama manyaklık bu resmen) Unreal Engine 3'e doyamamışlar, motorun son sürümünü sonuna kadar kullanmaları yetmemiş, Epic'e rica etmişler, bu oyun için özel bir arazi modelleme aracı geliştirilmiş. Bu sayede git git bitmeyen düzlükler, sıradan tepelerle dolu bir dünya yerine hem fantastik hem de inanılır açık alanlar yaratılmış. Garip görünümlü kayalar, şelalelerin üzerinden yükselen yamaçlar, çöller, ormanlar, kanyonlar… Baktıkça inanmakta zorlandığınız bugüne dek görmediğimiz bir dünyası var *Bless*'in. Üstelik o dünya içinde rüzgârı bile simüle etmişler, dallardaki yaprakların savruluşundan, rüzgârın çimenler üzerinde gezinişine kadar yapmışlar. Pivot Painter ismini verdikleri bu özellikle, durağan bir tablo yerine canlı bir dünya çıkmış ortaya. Görmeden inanması zor, şuradan kendiniz görebilirsiniz: *bit.ly/blesspivotpainter*

Oyun kapalı beta sürecine gelmiş olsa da **Neowiz** henüz oyunla ilgili eteğindekileri dökmeye yanaşmıyor. Mesela üretim sistemi, ev ve kale sahipliği gibi konularda ortada pek bir şey yok. Madencilik, toplayıcılık ve üretim olduğunu biliyoruz sadece. Yine de buradan gözüken bir *ArcheAge*'in zenginliğinde olmayacağı. *Bless* sizi vatandaşlıktan çok savaşçılığa yönlendirecek gibi gözüküyor. Bunun en açık belirtisi oyundaki her bir sınıf için çok farklı çarpışma dinamikleri, hedefleme sistemleri ve yetenek ağaçları olması. Oyundaki her sınıfın kullanabildiği 50 kadar yetenek var. Aynı anda





sekizini kuşanabiliyorsunuz ama farklı yetenek setleri oluşturmak mümkün. Ayrıca her sınıf sonunda iki ayrı uzmanlığa ayrılarak yeni sınıflar oluşturuyor. Oyunun diğer bir değişik yanı her sınıfın farklı oyun türleri olması. En yüksek seviyeye gelen bir oyuncu yeteneklerini değiştirerek tank mı, healer mı yoksa DPS mi oynayacağına karar verebiliyor, bunu Aura'sını değiştirerek yapıyor. Elbette bazı sınıflar belli rollere daha yatkın ve bu değişimi savaş ortasında yapamıyorsunuz.

PVP'ye Doyamamak

Oyunun instance ve zindanlara yaklaşımı da farklı. Neowiz zindanları oyun sonu içeriği olarak değil sizin bütün oyundaki gelişiminizin bir parçası olarak gördüğünü söylüyor. Ana hikâyenin ilerlemesinde, yeni bölge ve görevlerin açılmasında rol oynayacak zindanlar. Ayrıca oyunun açıklanan ilk zindanı ***Kish Cal's Lair***'e bakarsak zindanların da zengin olacağını söyliyebiliriz, çünkü daha ilk zindan mağaralar ve madenlerden oluşan karmaşık bir yapı ve içinde 7 farklı boss bulunduruyor. Zindanlara özel PvP'ler ve zindan yarışları gibi farklı yaklaşımları da var.

Bless kale kuşatmalarında da iddialı. Tüm detaylar açıklanmasa da kuşatma videosunda kalabalık NPC askerleri, kuşatma makinaları, uçan bineklerle saldırı, gemilerden bombalama, patlayıcılarla duvar patlatma ve hatta sur yıkan dev yaratık çağırma gibi bir dolu savaş mekaniği var. Açık dünya PvP'yi de özel görevler ve düşman tarafın NPC'leri ile etkileşimle destekleyeceklerini söylüyorlar. Bütün bunları alt alta toplayınca *Bless*, PvP seven oyunculara diledikleri her şeyi verecek gibi gözüküyor. Elbette günün sonunda *Bless*'in kendine has savaş ve sınıf sistemlerinin nasıl çalışacağı çok önemli. Ama son zamanlarda çıkan DVO'lar gibi PvP'yi tek bir modele bağlamamaları umut verici.

Kore DVO'larının en sevilmeyen yanı "*grinding*" dediğimiz seviye atlamak için harcanan uzun süre ve emeklerdir. Oyunun prodüktörü Han Jae Kap'ın da *Lineage* serisinden geldiğini düşününce endişelerimiz artıyor haliyle. *Bless* batı DVO'larına göre mutlaka daha yavaş bir oyun olacak, *WoW* gibi seviye atlamayı beklemeyin. Ama çok da endişe etmeye gerek yok. Seviye atlama zorluğu *TESO*'dan çok da farklı değil gibi görünüyor. İlk kapalı betayı oynayanlar ilk günden 10+ seviyelere geldiler ki bu bizim *TESO* betasındaki deneyimimizle aynı. Ayrıca oyuncular isterse sürekli yaratık keserek, isterlerse görev tamamlayarak yükselebiliyor. Mesela *TESO*'da grinding hiçbir işe yaramıyordu. Ama *Bless*'in bereketli yaratık tarlaları olduğunu görebiliyorsunuz ilk görüntülerinden. İşin güzel yanı görev sistemi de Kore DVO'larından çok batı oyunlarını andırıyor. Görevler hikâyelere dayanıyor ve çok şık oyun içi videolarla bezenmiş. Betayı oynayanlar hiçbir görevin dörtten fazla yaratık kestirmediğini söylüyor ki burası önemli. Çünkü Kore DVO'larında NPC'ler kaptırdı mı git şu yaratıktan bin tane kes gel diyebilecek kadar şımarıyorlar bazen.

Kore'nin DVO'larda amaçladığı şeylerle Batı'nınkiler çok farklı. Ve Bless, her yönden fark atıyor resmen.

Yıllardır Free2Play oyunlara ve DVO'lara yapılan yatırımın Kore'de meyvelerini kasa kasa verdiğini görüyoruz. Görünen o ki önümüzdeki beş sene DVO türünü domine edecekler. Geçen ayki yazımdan *TESO*'yu beğendiğimi görmüştünüz. Halen açılsa da başlasak diye heyecanla bekliyorum. Ama *Bless* üzerine araştırma yaptıkça iyice ortaya çıktı ki aynı ligde bile değiller. Bu dosyadaki diğer oyunlar *Bless*'den daha iyi olabilir, ben de dosyayı bütün olarak okuyup değerlendirmeyi bekliyorum heyecanla. Ama batı dünyasından yakın zamanda bu kalitede bir DVO beklemiyorum açıkçası. Henüz oyunun Avrupa yayıncısı kim olacak belli değil. Ama buradan bütün yayıncılara sesleniyorum; bu oyunu kaçıran ahmaktır, oyunu kim lisanslarsa bir sonraki E3'de yemek ısmarlıyorum. **-Tuğbek**

Yapım
Neowiz Bless

Dağıtım
Neowiz/Pmang (Kore)

Tür
RYO

Çıkış Tarihi
Tahminen 2014 (Kore)

Küresel Durum
İlk kapalı beta yeni bitti

Batı Durumu
Hiç belli değil





Icarus Online

Biri DVO'larda Grafik Mi Dedi?

Kore DVO'larını Beklemeyin, Siz Onlara Gidin

Şu ara bizi heyecanlandıran pek çok oyun Kore'de betada ama biz ne yazık ki girip oynayamıyoruz. Kayıt olmak için sosyal güvenlik numarası tadında bir bilgi ve Kore üzerinden erişim talep ediyorlar. Ancak www.newgameway.com adlı internet sitesi bu süreci bizim işin açarak, hali hazırda beta hesaplarını satıyor. Tabii site ne kadar güvenilir denemedim.

Bir de Kore üzerinden IP adresi almak için VPN'e bulaştınız mı, tamamdır. Kaynak için geçen ayki dolu dolu VPN dosyamıza göz atın derim.

DVO oynamış herkesin bu oyun türüne adım atışının bir hikâyesi ve yıllar sonra dahi anlattığı heyecanlı anıları vardır. Benim hikayem *WoW* ile başlamıştı ve hâlâ anlattığım anılarım da var. Ancak gel gör ki zaman *WoW*'u da affetmedi. Hele *Icarus Online*'ın görüntülerine baktıktan sonra, görsel anlamda DVO'ların geldiği noktanın bambaşka olduğunu görmemek imkânsız. Ne oldunuz yahu siz böyle?

Peki Ne Değişti?

Çok değil, 1-2 sene öncesine kadar çıkan DVO'ların %80'inde çöp gibi grafikler vardı, kabul edelim. Teknolojik olarak çok daha fazlasının yapılması mümkün olsa da Free To Play rüzgarına kapılan DVO'lar iki şeyi hedef aldı; düşük sistem ihtiyacı ve düşük istemci boyutu.

Eğer bir DVO, hâli hazırda çok geniş bir kitleye hitap etmiyorsa istemci boyutunu düşürmek için grafikten ödün veriyordu. Eh, bu DVO'ların pek çoğu da Uzakdoğu menşeiliydi. Kore, geçtiğimiz iki sene içerisinde geniş bant internet teknolojisinde büyük yatırım yapınca, ülkede neredeyse gigabit bağlantısı olmayan insan kalmadı. Bunun sonucunda da *Icarus Online* gibi sanat eseri gibi görseli olan oyunlar çıktı.

Icarus Online ilk olarak *NED* adıyla duyurulmuştu. Ama sonra yola *Icarus Online* ismiyle devam etti. Oyun son dönemde çıkan pek çok Uzakdoğu DVO'sunda olduğu gibi **CryEngine 3** oyun motorunu kullanıyor. Oyun şu an *Bless* ve *Kingdom Under Fire II* ile birlikte, benim gördüğüm en güzel DVO grafiklerinden birine sahip.

Ordan Bir Tutam "Aksiyon"

Başarılı bir üründen ilham almak normaldir ama son yıllarda çıkan DVO'larının pek çoğunun *WoW* kopyası olması, ilham almanın biraz ötesine geçiyor(*"Artık Azeroth'ta değiliz" reklam kampanyanı unutmadık Rift –Sarp*). En azından aksiyon ağırlıklı DVO'lar bu konuda diğerlerinden ayrılıyorlar. Buradan sonra *Icarus Online*'ın da bu kategoriye girdiğini söylememi bekliyordunuz değil mi? Ne yazık ki girmiyor ama bu demek değil ki oynanışa bir yenilik getirmiyor. Gayet de getiriyor.

Öncelikle binekler ve tasarımları gerçekten çok başarılı ama bunu daha güzel yapan, birbirinden harika bu binekleri, dövüş mekaniklerine yedirmeleri olmuş. Öyle basit göstermelik saldırılar da koymamışlar, tümüyle binekler üzerinden dövüşebileceğiniz bir sistem tasarlanmış. Hatta bunu biraz daha abartıp, ejderha gibi bineklerle gerçekleştirebileceğiniz, hava savaşları da eklenmiş.





İşin güzel tarafı, öyle boş boş hareket edip vurmaktan ziyade, gelen saldırıları da hareket ederek atlatabiliyorsunuz. Tabii bunu PvP'de nasıl kullanırlar, karşılıklı ejderha savaşları olur mu, bu tarz modlar oyuna gelir mi ileride daha iyi göreceğiz.

Dövüş sistemindeki yenilikler bununla da sınırlı değil. Oyunda çok güzel bir kombo sistemi var. Bu sayede dövüşler daha kişiselleştirilebilir ve dinamik bir hâl alıyor. Bu da alışık olduğumuz klasik raid mantığını biraz değiştirecek gibi duruyor.

Tanrı Simülasyonu

Daha önce çok oyunda karakter yarattım, hatta bu yüzden çıkar çıkmaz oynarım diye binbir zahmete girerek aldığım oyunlarda delice zaman harcadım. Şimdi *Icarus Online*'ın karakter yaratma ekranını düşünüyorum da, ben komple oyun olarak oynayabilirim bunu. Gerçekten de bu kadar seçenek biraz abartı olmuş. Kötü değil tabii ama benim gibi kararsız insanlar için tam bir işkenceye dönüşebilir.

Karakterinizin bütün fiziksel özelliklerini değiştirmenizin yanı sıra iç çamaşırıyla, günlük kıyafetiyle ya da zırhıyla da nasıl gözükeceğini görebiliyorsunuz. Karakter modellemeleri yine biraz fantastik kaçmış. Bana biraz *Final Fantasy* stilinde geldi. Al işte, oyunu sevmek için bir sebep daha.

Sınıf ve Görev Sistemi

Şu an için oynanabilir 5 sınıf var; Berserker, Guardian, Priest, Assassin ve Wizard. Ancak sadece Kore'de ve kapalı betada olduğu için dışarı sızan pek bir detay yok henüz. Ben Assassin'i izleme şansı buldum biraz ve gördüğüm kadarıyla bu kombo sistemini biraz fazla göze sokmaya başlamışlar. Umarım menzilli sınıflarda bu kadar zorunlu olmaz.

Görev sistemine gelirsek hiçbir yenilik vaat etmiyor. 1-2 DVO'yu saymazsak zaten piyasadaki DVO'lar (özellikle Kore tarafı) bu konuda çok sıkıcılar. *Icarus Online*'da o kadar beğendiğim yön varken, görev sisteminde geleneksel ve sıkıcı davranmış. 3 ondan öldüreyim, 5 bundan keseyim mantığı kısa sürede sizi sıkacaktır, söylemedi demeyin.

Pozitif Eğitim Şart

Daha önce oyunlarda evcilleştirerek binek sahibi olduk doğru ama oyundaki bütün canlıları evcilleştirip binek yapmak nedir? Eğer kurbağasını tavşanını saymazsanız, oyunda gördüğünüz hemen her yaratığı binek olarak alabiliyorsunuz *(Creature Handler'la SWG'de sevdik biz bunu –Sarp).*

Bir yeteneğiniz sayesinde yaratıklara yaklaşıp onları evcilleştirmeyi deneyebiliyorsunuz. Bunun için minik bir oyun oynamanız gerekiyor. W,A,S,D 'den ibaret bu minik oyun bazen gerçekten zorlayıcı olabiliyor. Başarırsanız, yeni bir bineğiniz oluyor ama kaybederseniz canınız biraz yanıyor.

Icarus her şeyden önce göze hitap ediyor. Ne mekanikler, ne de crafting. Öncelik görsellikte.

Her defasında belli miktarda bineğe sahip olabiliyorsunuz ama tabii muhtemelen ücretle arttırabileceksiniz bu sayıyı. Ayrıca binek sistemiyle ilgili şöyle de bir detay var. Her bineğin bir dayanıklılık barı var ve bar sıfırlandığında, bineğinizden düşüyorsunuz. Kısacası ben alırım ejderhamı, havadan yerdekileri keser, tecrübe puanımı kazanır keyfime bakarım diyorsanız o iş öyle kolay değil :)

Doğru DVO'yu Beklerken Solup Giden Hayatlar

Icarus Online şu an Kore'de kapalı betada ve yakında açık betaya girecek gibi duruyor. Oyunun henüz Batı çıkışı için bir anlaşma yok. Geleceğini biliyoruz ama en az 1-2 sene beklememiz gerekecek. **–Emir**

Yapım
Wemade

Dağıtım
Wemade

Tür
RYO

Çıkış Tarihi
Tahminen 2015 (Kore)

Küresel Durum
Kapalı betasında

Batı Durumu
Net bir tarih yok, uzuuun süre beklemek gerekiyor gibi gözüküyor.



Doğu'nun Diğer Yıldızları

Sadece büyük oyunlara odaklanmadık. Çünkü Uzakdoğu'dan gelen nice isim var dikkatimizi çeken. Biraz da kısa kısa diğer adaylarımıza bakalım. Belki hayalinizdeki oyun buradadır. -Emir



MONSTER HUNTER ONLINE

İşte CryEngine 3 kullanan bir DVO daha. Oyundaki karakter modellemelerini başarılı bulsam da bana biraz soğuk geldi. Fantastik öğeleri olan bir oyunda, bu kadar gerçekçi grafikler değişik bir kombinasyon olmuş.

Oyunda bol bol yaratık görüyoruz isminden de anlaşılacağı üzere. Ancak dövüş animasyonları ve silah sistemi gerçekten başarılı. Dünyanın dinamik olmasının da bunda etkisi var. Yani ağacı yerinden koparıp size onla saldıran bir yaratık görürseniz, şaşırmayın.

Her şeyin ötesinde Capcom'un ünlü serisi *Monster Hunter* işte! Bu bile başlı başına oyunu istemek için sebep. Tabii oyunun Avrupa'ya gelmesine en az bir sene daha var. Bu sürede iştahınızı biraz kabartmak isterseniz sizi böyle alalım; *http://bit.ly/1dmP1dG*

BLADE & SOUL

Asya'dan çıkan ve benzerlerinin arasından sivrilen nadir DVO'lardan biridir. 2012'de doğuda yüzünü gösterdi ama biz hâlâ bekliyoruz.

Oyunda 4 farklı ırk bulunuyor; Jin, Gon, Kun ve Lyn. İsimlerinden de anladığınız gibi (errör 404) Jin insan, Gon'lar Elf gibi uzun ama daha iriler, Kun'ların tamamı minik kız çocuklarından oluşuyor, Lyn de Hobbit ve Gnome benzeri minik bir ırk. Oyunda toplam 6 sınıf var; Assassin, Destroyer, Summoner, Kung-Fu Master, Force Master, Blade Master. Ama her ırkın seçebildiği sınıflar sınırlı. Mesela Jin'ler Assassin oynanabilen tek ırk oyundaki. Aynı şekilde Gon'larda da Destroyer o ırka özgü sınıf. O yüzden ırkınız sadece görüntünüzü değil, kim olduğunuzda da belirleyici rol oynuyor.

Karakter oluşturma ekranı size oldukça zengin bir menü sunuyor. Karakterinizin tüm detaylarına dokunabildiğiniz gibi, üzerinizdeki kıyafetin ışık aldığında nasıl görüneceğine kadar görebiliyorsunuz.

Oyunda Uzakdoğu dövüş kültüründen izlere bol bol rastlayacaksınız. Zaten oyunda zıplaya zıplaya Naruto gibi dolaşıyorsunuz. Dövüş sistemi de tabii bu aksiyonlardan oldukça faydalanıyor.

Eğer Uzakdoğu kültürüne aşinaysanız, anime ve manga ile aranız varsa muhtemelen oyundan gerçekten keyif alacaksınız. Sizi şöyle güzel bir PvP videosuyla baş başa bırakalım; http://bit.ly/1h6s6CX



LINEAGE ETERNAL: TWILIGHT RESISTANCE

2011 gibi duyurusu yapılan ve o zaman bile 3 senedir yapım aşamasında olan oyun tabii ki hâlâ çıkmadı. Oyun geliştirilmeye devam ediyor ve zar zor gelen açıklamalarla heyecanımızı bastırmaya çalışıyoruz. İlk iki oyunun aksine, *Lineage Eternal: Twilight Resistance* hack'n slash oynanışıyla *Diablo*'ya oldukça benziyor. Tabii ki izometrik bir kamera açısıyla oynuyoruz oyunu.

Oyunda NCSoft tarafından patenti alınan Drag And Hold teknolojisi kullanılıyor. Bu oyun içerisinde yeteneği hangi açıyla nasıl kullanacağınızı seçmenizi gerektiriyor.

Oyunda çevreyi de dövüş sisteminizin içine yedirip kullanabiliyorsunuz. Örneğin yerdeki varilleri düşmanlarınızın kafasına geçirip, uzaktan çalışabiliyorsunuz.

Ne yazık ki oyunun hayatımıza girmesine en az daha bir 2 sene var gibi gözüküyor. Beklemeye değer mi isterseniz şu videoyu izledikten sonra siz karar verin; http://bit.ly/1fggfy3





KINGDOM UNDER FIRE II

Son dönemde beni gerçekten heyecanlandıran DVO'lardan biri. Hani hep diyoruz ya (ben ve iç seslerim) bütün DVO'lar birbirine benzemeye başladı, yenilik lazım. Heh işte alın size yenilik. Oyunda kendinizi devasa savaşların arasında pek çok ordu ve generalle yüzleşirken buluyorsunuz.

KUF II, genel tarz olarak *Dynasty Warriors*'a oldukça benziyor. *KUF II*'nin diğer bir farkı da savaş sırasında gerçek zamanlı olarak askerlerinizi kontrol edebiliyor olmanız. O aradaki geçişler nasıl olur, kontrol ederken dikkat dağılır mı, alışması uzun sürer mi bilmiyorum tabii ama oyuna bambaşka bir açı kattığı gerçek.

Oyunda PvE hem de PvP yaparken, devasa alanlarda, çok fazla düşmana karşı dövüşüyorsunuz. Oyun Playstation 4'e de geleceği için, o taraf beni pek düşündürmüyor da PC tarafının optimizasyonundan emin değilim. 10 sene önce çıkan DVO'larda bile 50 kişi aynı ekrana girince kıyamet kopuyordu, bu grafiklerle sistemi nasıl sömürecek o düşündürmüyor değil. Buyurun efendim, savaş meydanı nasıl olur görün; http://bit.ly/ORY4IA

BLACK GOLD

Son dönemde çıkan ve Steampunk atmosferini en iyi yansıtan oyunlardan biri *Black Gold*. Çıkan derken, betayı kastediyorum tabii ki. Oyunda "ya aslında şu da olsa" diyebileceğiniz hemen her şey var ama bu kadar çeşitlilik iyi mi kötü mü bilemedim.

Oyunda iki taraf bulunuyor ve beş farklı ırk bulunuyor. Her iki tarafın da kendine ait, özel sınıfları var. Her sınıfın da kendi altında üçe ayrılan uzmanlık alanı var. Görev yaparken seçtiğiniz yollar da oyunun geri kalanını komple etkileyecek türden. Yani anlayacağınız oyun size kişiselleşebilme ve özelleşebilme adına bir dolu seçenek sunuyor. Özellikle hikâye anlatımı, genelde asya menşeili DVO'lardan beklenmeyecek şekilde iyi. Görev yaparken gerçekten bir süre sonra, bitse de gitsek moduna dönüyor belki ama rakiplerine kıyasla başarılı diyebilirim.

Black Gold, aksiyona dayalı bir DVO. Yani bundan kastım, "*öyle adamı seçeyim, yeteneğe tıkladıkça adamın canı gitsin*"den öte o yeteneği denk getirmek için terler akıtmanız gereken bir oyun. Ayrıca sahip olduğunuz yetenekleri birleştirerek, yeni yetenekler üretmek de gayet zevkli.

Oyunu bu yıl içerisinde Avrupa'ya beklemek hayal olsa da, önümüzdeki sene için ümitliyim ben. Siz de beklerken buradan yakın, buyurun lütfen; http://bit.ly/1jrGGIs





PHANTASY STAR ONLINE 2

Phantasy Star Online'ın devamı niteliğindeki oyun özellikle anime severlerin ilgisini çekecek gibi. Aslında oyun bana çok garip hisler verdi. Tam *Final Fantasy* ve anime kültürünü karıştırmışlar diyordum, yerde Osmanlı'dan kalma halıları görünce dumura uğradım :)

Oyunun yetenekler ya da oynanış şekli açısından klasik DVO'lardan pek bir farkı yok. Biraz makyajlanmış hâlleri sadece. Sınıf sayısı bana biraz az geldi. Oyunda Hunter, Ranger, Braver ve Force'dan oluşan dört sınıf bulunuyor. Bunun dışında Figher, Gunner ve Techtor diye de üç tane gelişmiş sınıf var.

Oyun Asya'da tutsa da kısa vadede Avrupa ve Amerika için bir plan gözükmüyor. Onun yerine bu yaz iOS ve Android'e gelmesi gündemde Japonya için. Şu an zaten hâli hazırda Windows'un dışında PS Vita için de yayınlanmış durumda. Eh arkasında Sega var sonuçta, olsun o kadar. Siz yine de belki bir gün gelir, bir göz atayım diyorsanız, sıradaki parça sizler için; https://www.youtube.com/watch?v=az7gD1wCguQ



BLACK DESERT

Nefesi İçine Çekilecek Bir Dünya

Daha Yolu Çok

Oyunun bitmemiş bir çok kısmı var. Örneğin nasıl seviye atlanıyor? Karakter yetenekleri neye göre dağıtılıyor? Oyunun sonunda PvE içeriği ne kadar detaylı? Kale kuşatmaları oyunda nasıl bir yer kaplıyor? Oyunun sadece temel mekanikleri oturtulmuş durumda ki, bu sandbox içerik seven bir oyuncuyu tatmin edebilir. Ama themepark özellikleri seven ya da ilerlemeye ve skora önem veren oyuncular için daha tasarım bitmekten çok uzak.

Eğer siz de "instance"lara gömülmüş, tek olarak ilerlemenin yeterli olduğu DVO'lardan sıkıldıysanız, sıkıntınızı giderebilecek bir dünya *Black Desert*. Bir oyundan çok bir dünya diyorum, çünkü *Black Desert*'ın bugüne kadar çıkan her türlü içeriği bu atmosferi tanıtmak üstüne kurulu. Gerçi kullanılan en büyük karşı argüman "*Hayır, grafik motoru burada esas olan*" oluyor ama be arkadaş, derdin grafik motoruysa bir evin içinde terzinin ölçü almasının anlamı nedir? Alakasız bir evin içinde sohbet eden 4 adet NPC'yi ne yapacağız ki biz? Derdimiz ne zamandan beri kapalı kapılar ardındakiler oldu? Demek ki *Black Desert*'ın grafik dışında bizlere göstermek istediği şeyler var.

Arkasında Kim Var?

Gelelim *Black Desert*'ın kimliğine. 2010 yılında kurulmuş olan **PearlAbyys** adlı bir Kore firmasının ilk oyunu aslında. An itibariyle kapalı betada olan oyun emekleme seviyesinde gibi görünse de aslında perde arkasında hızlı şekilde yapımına devam ediliyor. Temelde oyun, iki toprak parçası ve iki farklı taraf üstüne kurulu. Bunlar Calpheon Cumhuriyeti ve Valencia Krallığı. İki bölge de yer şekilleri, iklim ve kültür olarak birbirilerinden farklı. Ama *Black Desert* bir RvR değil. Yani iki taraf birbiriyle amansız bir savaş içinde değil, iki tarafın ırkları ve sınıfları kalıplara sıkışmıyor.



Benzer yapıya sahip ilk oyun benim için *Star Wars Galaxies* olmuştur. Tarafını kendin seçebilmek, ya da tarafsız olabilmek. İşte *Black Desert*, bu konuda benim kanımı kaynatan oyunlardan. Çünkü yapımcıların iddiasına göre herhangi bir NPC'yi, herhangi bir tarafı kendinize dost edinebiliyorsunuz. Bu konuda herhangi bir sınırlama yok. Kararlar sizin. Yerleşeceğiniz yeri de, kimin yanında savaşacağınızı da kendiniz seçiyorsunuz.

Dünyanın Parçası Olmak

Black Desert'ın en büyük iddiası, daha önce bahsettiğim o atmosferi sunabilmek. Çünkü insanların oyuna girip, hızlıca zindanları turlayıp, gerekli ekipmanları düşürüp kapatmalarını istemiyorlar. Mesela, ev sisteminde yapımcı **Daeil Kim**'in verdiği bir örnek var, güler misiniz ağlar mısınız bilinmez. *"Ev kimisi için bir yatırımdır, kimisi için bir statü simgesidir. Hatta belki karakter başka bir karaktere aşık olmuştur ve evinin camından onu seyretmek istiyordur. Bu söylediklerim espri tabii ama, oyunumuzda camlardan dışarıyı seyredebiliyorsunuz."* diyor kendisi.

Ev sistemi, özellikle sandbox DVO'larda aidiyet hissini güçlendiren bir öğe olduğu için oyunun kapasitesiyle ilgili birçok detay sunuyor bize. *Black Desert*, şu anda şehirlere sabit konuşlandırılmış yaşam alanları sunuyor. Yani evler, bir imar planı çerçevesinde yaşayan bölgelerde konuşlandırılmış durumda. Siz de elinizdeki parayla açık arttırmaya giriyor, evleri satın almaya çalışıyorsunuz. Kim'in bahsettiği o "yatırım" kavramı burada ortaya çıkıyor işte. Tabii etrafta ev yapılabilir yeni alanların konulup konulmayacağı şu anda merak konusu. Ama Kore'ye özel sunulmuş olan kapalı betada ev sistemi böyle yürüyor.

Bir diğeri ise, açık dünya kısmında hiçbir instancing'in olmaması. Oyun, bu konuda tümüyle akıcı bir yapı sunuyor. Herkes aynı yerde, herkes her şeyi görebiliyor. Fazlara bölünmüyor, oyunun o yaşayan dünyasında kopukluk hissetmiyorsunuz. Zamane DVO'larına alışkın insanların garipseyeceği,





Bir aksiyon oyunundaki gibi hareket edip etrafa tırmanabilmek Black Desert'ta mümkün.

çıplak karakterlerle zıplamayı sevenlerinse tüm atmosferi paramparça edeceği bir yapısı var yani. Ama zaten, oyunun genel yapısı bu tür oyuncuların mesafeli duracağı şekilde.

Bahsettiğim ev sistemi, aslında güçlü ve kendini admaış loncaların arz-talep dengesini ellerinde tutmasını sağlıyor. *Black Desert*, zamanınızı vermeniz gereken bir oyun yani. Eğer zamanınızı gömmezseniz bir eviniz, kaliteli ekipmanlarınız, ya da oyun içi ekonomide bir yeriniz olmayabilir. Çünkü sandbox temelleri olan bir oyundan bekleneceği gibi, oyun içi ekonomi de oyuncu üzerinden gelişiyor.

Oyunun üretim kısmı, etraftan kaynak toplama, bunları işleme ve sonrasında ürünü üretme şeklinde ilerliyor. Oyunda kaynağı toplamak için kendiniz de zahmet edebilirsiniz, makul bir ücret karşılığında işçi de tutabilirsiniz. Betadan gelen bilgiler, etraftaki her türlü taş ya da ağacın bir şekilde toplanabildiğini gösteriyor. Yani alakasız yerlerde çıkan maden noktaları görmüyorsunuz. Ama bunların döngüsü kendi kendine oluyor. Siz ağaç ekmiyorsunuz yani.

Ama Savaşmak Önemli

Diğer bir konu ise, *Black Desert*'ın merkezinde aksiyonun, yani savaşmanın olması. Evet, üretim sistemi var ve evet, oyunda bununla ekonomik ya da rol yapma konusunda konum sahibi olabilirsiniz ama içerik genelde son seviyede elde edilecek şekilde planlanıyor. Bu sayfalarda gördüğünüz *ArcheAge* gibi üreticileri bekleyen bir gelecek yok yani.

An itibariyle 8 farklı sınıfın betada sunulduğu oyunda çıkışa kadar sayı 10'a çıkarılmaya çalışılıyor. Savaşçı ya da Büyücü sınıfları, cinsiyete göre ikiye ayrılıyorlar ve kullandıkları beceriler bunlara göre değişiyor. Daha herhangi bir şey taşa yazılmış değil, o nedenle bu kısımlara çok takılmayın derim. Yapımcılar, sürekli değişiklikler yapma niyetinde olduklarını belirtiyorlar.

Bunun yanında daha tam olarak çalışmayan binek üstünde savaşma mekaniği var ki, merak uyandıran ama tam olarak çalışmadan nefesimizi tutmayacağımız türden bir özellik. Oyunun dövüş yapısı ise, aksiyon oyunu olmasından mütevelli TAB ile hedef almaya bağlı değil. Bolca kaçınmanın, hedef almanın elzem olduğu yapı konsantrasyon gerektiriyor. Yapımcıların sunacağı alanlarda PvP yaparken, bağlantı problemlerinden dolayı saç baş yolmaya da hazırlıklı olun.

Yine benzer şekilde performansını sorgulayacağınız bir şey de kale savaşları. Üretim genelde ekipmanlara dayalı olsa da kuşatma araçları da inşa edebiliyorsunuz. Sonrasında bunlarla kalelere saldırmak mümkün. Fillerden, toplardan, mancınıklardan oluşan bir yelpazeyle 400'e 400 savaşlar mümkün kılınacak. Ama bu da, detayları şimdilik belirsiz olan özelliklerden.

Tabii bütün bunlara can veren grafik motorundan bahsetmemek olmaz. Ekip, 2010 yılında yola çıktıklarında geliştirmeye başlamışlar bu motoru ve şu anda, görsel olarak bir şölen sunuyor resmen size. Zaten bu grafik motoruyla birlikte Calpheon ve Valencia'nın iklimsel değişiklikleri daha çok göze batıyor. Esen rüzgarlar, kar fırtınaları, puslu gökyüzü ya da parlayan bir güneş. Hepsi doyurucu, hepsi size birer dolgu malzemesi olarak değil de gerçekten vakit ayırmanız gereken içerikler olarak sunuluyor. Bu ve diğer birçok sebep ile, *Black Desert* radarınızda olmayı hak ediyor işte. **-Sarp**

Yapım
PearlAbbys

Dağıtım
Daum (Kore)

Tür
RYO

Çıkış Tarihi
Tahminen 2014 (Kore)

Küresel Durum
İlk kapalı betasında

Batı Durumu
Dedikodular 2015 diyor



Doğudan Yükselen DVO'lar

Batı'nın En havalı DVO'ları

Doğu'nun başarılı DVO'larına değindik ama haritamızda hâlâ açılmadık bölgeler var. O yüzden biraz da Batı'ya yürüyelim. Zaten dergide sık sık adlarını anıyoruz ama tekrar bir derleyip göz atalım istedik. -Nurettin



WORLD OF DARKNESS ONLINE

White Wolf'un çok sevilen masaüstü RYO'larından olan *World of Darkness*, CCP tarafından hazırlanıyor. Tam 15 vampir klanının birbiri ile kapışacağı oyun zorlu bir dünyaya sahip olacak gibi görünüyor. Dünyadaki gerçek şehirlerde ve mekanlarda geçecek oyunda elbette evinizi bulmayı ummayın ama popüler mekanların daha karanlık hallerinde cirit atabileceksiniz. Sosyalleşmek ve entrikalar üzerine kurulu oyunda en yüksek kademeye çıkmak için çabalarken eğer hata yaparsanız öleceksiniz. Ama diğer oyunlardan farklı olarak burada ölüm kalıcı. O yüzden oyunda alacağınız her karar, atacağınız her adım kaderinizi belirleyecek ve ne yalan söyleyeyim bu beni müthiş şekilde heyecanlandırıyor.



THE REPOPULATION

"*Ultima Online gibisi halen gelmedi*" diyen tayfadansanız uzun bekleyişiniz yakında sona erecek diyebilirim. Çünkü sandbox tabanlı olan *The Repopulation* ile Rhyldan adındaki gezegende insan ırkından son kalanlarla, medeniyeti tekrar kurmaya çalışacaksınız. Sadece evinizi değil isterseniz şehrinizi bile dikebileceksiniz. Hatta biraz daha abartıp ülkeler kurup ona bağlı şehirleri yönetebilecek ve diğer milletlere savaş açabileceksiniz. Oyuncuların sadece savaşmaya odaklanmayacağı; üretim, politika, toplama, avcılık, evcilleştirme, eğlence gibi bir çok alt görevi bulunacak oyunun daha saymakla bitmeyecek özellikleri var. Grafikleri çok dert etmeyecekseniz aradığınız zenginlik bu olabilir.



EVERQUEST NEXT & LANDMARK

Wildstar ile grafik anlamında bir hayli benzerlik gösteren ve yılın sürprizlerinden olan EQN açık dünya konusunda ondan daha da öteye gidiyor. Oyuncuların kararlarının değiştirdiği bir dünya iddiası sunan *EQN*'de tanrıların koltuğu bile pek sağlam gözükmüyor. Sınıf konusunda ise bir hâyli esnek, büyü yapan bir hırsız ya da arkadaşını iyileştiren bir barbar açmak tamamen sizin kalmış durumda. *Landmark* sıfatı ise oyunda materyal toplayıp, eşya üretip, kocaman şatolar kurabileceğiniz muazzam imkânlar sunuyor. Oyunlar için ayırdığımız bütün boş vaktimizi sömürebilecek bir oyun *EQN & Landmark*.

WILDSTAR

Yeni çıkacak DVO'lar içinde istikbali en parlak olduğunu düşündüğüm oyun, NCSoft'un dağıtımını yaptığı ve Carbine Studios'un hazırladığı *Wildstar*. Uzun süredir bu oyunun izini kokluyorum ve diyebilirim ki burnum aldığı esanstan gayet memnun. *Wildstar*'ı sevmemiz için iki neden var. Birincisi çoğu DVO'nun aksine fantastik bir dünyada değil bilimkurgu tabanlı bir evrende geçiyor, kısacası uzay gemileri, lazer silahları ve teknoloji. Diğer neden ise şimdiye değin çıkmış DVO'ların yapamadığını yapma potansiyeli var, nedir o? Olabildiğince açık bir dünya sunması, aynı *WoW* gibin... Bölgeler arasında oldukça az yükleme ekranı olduğundan kendinizi dışarı vurduğunuzda bulunduğunuz dünyanın bir parçası gibi hissediyorsunuz, olaylar etrafınızda akıyor her şey olabildiğince canlı.

Wildstar iki farklı ödeme seçeneği ile geliyor. İster aylık ödemelerinizde kredi kartınızı feda edersiniz ister oyun içinde kazanacağınız altınlarla C.R.E.E.D adlı eşyayı diğer oyunculardan ya da satıcılardan satın alarak aylık ödemenizi oyunu oynayarak ödersiniz. İki farklı taraf, sekiz ırk ve altı değişik sınıfın bulunduğu oyun, içerdiği esprili hava ile bu senenin adından söz ettirecek en önemli DVO'larından. Ana gezegenlerindeki savaştan kaçıp yeni bir hayat kurmaya çalışan Exile'ımı yoksa evrende onları takibi bırakmayan demir yumruklu Dominion'u mu seçeceksiniz? Karar sizin...





STAR CITIZEN

En son topladıkları bağış 35 milyon dolardı, aylar öncesinden bahsediyorum tabii ki. Yazımı toparlarken baktım ki 40 milyon kadar olmuş. Adamlar özel olarak tasarlanmış uzay gemilerini 15.000$'dan satıyorlar ve bunları alan çılgınlar da var. Konuya hızlı girdim biliyorum ama demek istediğim şu ki topladığı anormal bağış miktarı ile *Star Citizen*'ın şimdiye kadar çıkmış ve çıkabilecek en iyi uzay savaş/ticaret simülasyonu olması bekleniyor. Aylık ücret istemeyecek oyunu erkenden sipariş ederseniz oyundaki en ucuz gemiyi de almış sayılıp, üyeliğiniz etkin hale getirilecek.

Star Citizen'i farklı yapan nedir derseniz: tek galaktik sunucusu diyebilirim. Oyuncular farklı sunucularda oynamayacak, tek bir sunucu olacak ve alınan her karar bu evreni etkileyecek. Geminize atlayıp güneş sistemlerinde dolaşacaksınız, ticaret yapacak ve belki de savaşacaksınız. Geminizin içinde istediğiniz gibi gezmekle kalmayıp, ondan inip şehirleri bile keşfedebileceksiniz. Yeni nesil CryEngine ile geliştirilen oyunun grafikleri de üst düzey görsel sunarak gözlerimizi bayram ettirecek cinsten. 2015'te tam sürümü çıkması beklenen oyun benim şahsi favorilerimden.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Skyrim benim içinde kaybolamadığım ama neredeyse herkes tarafından saatlerce oynanan bir çılgınlık. Bu kadar popüler ve başarılı bir oyunun DVO'sunun çıkması ise kaçınılmazdı. Siz bu satırları okurken oyun çoktan çıkmış olacak ve hatta çoğunuz harıl harıl seviye kasıyor bulanacaksınız. Başarılı hikaye anlatımı, sıkmayan görevleri ve farklı sınıfları ile *TESO* ilgi çekici ve başarılı gibi görünüyor. Betasına katıldığımda erken seviyelerde hissettiğim haritalarda tam olarak özgür olamama duygusu ileride değişir mi değişmez mi tam sürüm piyasaya çıktığında göreceğiz. Ama *Skyrim*'i seviyorsanız *TESO*'da tanıdık temalar göreceksiniz, emin olun. Aylık üyelik ücreti isteyen oyunun bu ödeme tarifesi ne kadar sürecek göreceğiz.





PATHFINDER ONLINE

Değişik DVO'lardan biri de *Pathfinder*. *EVE Online* evrenindeki karakter mekaniklerini kendine örnek alan oyun masaüstü *Pathfinder*'ın fantastik evreninde geçiyor. Oyunda karakterinizi geliştirmek için sürekli yaratık kesmenize gerek yok. Çalışmak istediğiniz yeteneği seçiyorsunuz ve ister rol yaparken ya da ister çevrimdışı iken bile karakteriniz bunu çalışmaya devam ediyor. Yarı sandbox olacak oyunda evinizi, çiftliğinizi ya da şehrinizi kurmak tamamen size kalmış. Kişisel PvP'den ziyade büyük savaşların kopacak ve klan kurmak politika yapmak ile eşdeğer olacak. Ticaret ise bir bölgeden bir bölgeye kervan taşıma şeklinde olacağı için çok canlı bir ekonomisinin olmasını bekliyorum. Kickstarter hedefine ulaştığı için oyunun bu sene çıkmasını ümit ediyoruz.



CAMELOT UNCHAINED

Dikkatinizi çekiyor mu? Çıkacak DVO'ların ortak özellikleri artık hep eşya üretimi, kendini evini kurma ve savaşlar üzerine olmaları. *Camelot Unchained* çıtayı biraz daha yukarı çekip savaş olayını krallığın krallığa karşı olduğu devasa bir boyuta uyguluyor. Şöyle diyelim, 500 ilâ 1000 arasında oyuncunun savaş alanında birbirlerine girdiklerini düşünün, aynı gerçek bir muharebe tecrübesi gibi. İşte *Camelot*'u benzerlerinden de farklı kılacak olan bu. Bütün seviye tecrübeniz bu savaşlara yaptığınız katkıdan gelecek ve kendinizi bitmeyen bir mücadelenin içinde bulacaksınız. Toplamda üç krallık ve ondört ayrı ırkın olacağı oyunda kan gövdeyi götürecek gibi görünüyor.

inceleme



Ofiste Biri Var!



Sinan Akkol
Görevi: Keditör

Muhasebeciler genelde sıkıcı bir ofiste bütün gün masa başında akşama kadar hesap kitap işleri ile uğraşırlar. Peki, benim için durum öyle mi? Sinan sayesinde değil... Bazen makineli tüfek seslerine eşlik eden patlamalar ile bir siper arkasında, bazen de ejderha çığlıklarının çınladığı bir kadim ormanda yapıyorum, hesap kitap işlerini...

Sağol Sinan hayatı renklendiriyorsun benim için.



Ateş Uluç
Görevi: Sıfırlayıcı

O zaman ben de sana iki şey için çok teşekkür ederim Ateş. Birincisi, şirketin en ağır ve sıkıcı işlerini bize hiç fark ettirmeden yaptığın için. Sonsuz bir sabırla dergisi geç kalan abonemizle, ödeme isteyen firmalarla, ödeme yapmayan firmalarla, saçma nedenlerle gelen mahkeme emirleriyle sen uğraşırsın, yine de yüzündeki o gülümseme hiç eksilmez.

İkincisi de, ofise ne zaman Burger King söylesek parasını ödemen için "Ateş seni çağırıyor!" diye seslenmeme izin verdiğin için :)

Bilen Adam

TÜRKÇE YOKSA BEN DE YOKUM... MU OLMALI?

Yıllar önce, Türk oyun sektörünün bundan sonra AAA dediğimiz Assassin's Creed gibi, Metal Gear Solid gibi en üst kalitede ve üretim süreci çok uzun ve emek/bilgi yoğunluğu olan oyunlar çıkartamayacağını söylemiştim birçok yerde. Ve eklemiştim "Türk oyun sektörünün geleceği, daha az emekle, tek bir oynanış mekaniğine odaklanmış, çok geniş bir yapım maliyeti olmayan oyunlara odaklanmaktadır. Koşmaya başlayamadık henüz, ama en azından bebek adımları atmaya böylece başlayabiliriz".

Son yıllarda şahlanan mobil oyun sektörüyle birlikte, Türk oyun yapımcıları bu bebek adımlarını atmanın da ötesine geçerek, bayağı bayağı yürümeye de başladılar. O kadar ki, AppStore'dan indirdiğiniz, haftalar boyunca ana sayfada Apple'ın önerdiği oyunlar arasında görünen pek çok oyunun Türk yapımı olduğunu ancak Credits'e baktığınızda anlıyor ve gururlanabilirsiniz. **Düello Games**'in **iSlash**'i ve en son çıkarttıkları harika oyun **TripTrap**'i, **Mildmania**'nın tasarım harikası **Darklings**'i ve en son şahane minimalist oyun **Rainocubes**, AppStore'da sessiz sedasız başarı hikayesi haline gelmekteler.

Ancak, Türk oyuncularımıza "şöyle başarılı bir Türk oyunu çıktı!" dediğimizde ilk eleştirdikleri nokta "e ne anladım ben bu oyundan, adı Türkçe değil", "ne biçim Türk oyunu bu, Türkçe değil İngilizce"yle başlayıp uzayan giden saçma sapan ithamlarda bulunuyorlar.

Sevgili arkadaşlar, can dostlarım, canlarım... Türkiye'de yaşıyorsunuz. Hani, Japonya değil, İngiltere değil, Amerika hiç değil. Yani oyun sektörünün kalbinin attığı üç ülkeden birinde değilsiniz. Oralarda bir oyun 1 milyondan az sattığında başarısız sayılırken, Türkiye'de en çok satan orijinal oyun 10.000 satınca, firma bayram ediyor rekor kırdık diye. Telefonuna yükledikleri Jailbreak'le, indirdiği Torrent'le övünen bir milletiz biz, emeğe saygı göstermekten anladığımız da Torrent paylaşmaktan ibaret.

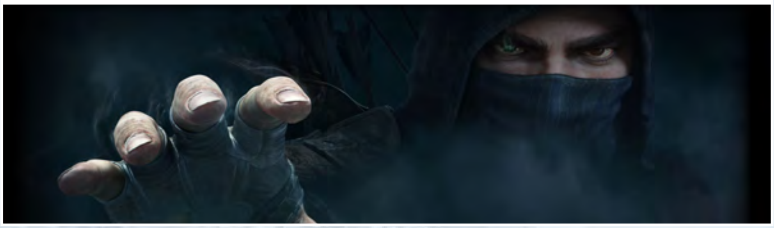
Haliyle, aklı başında bir oyun yapımcısının ilk amacı da global pazara oyununu çıkartmak oluyor. İsmini de ona göre koyuyor, oyun içindeki metinlerin hazırlanma önceliğini de ona göre hazırlıyor. Oyun sektöründe dünya çapında başarılı olmak isteyen herkesin önceliği Türkiye'ye değil, dünyaya yönelik birşeyler yapmak olmalı.

Ha, oyunlarda Türkçe seçeneği olmasın mı? Olsun elbet. Olmalı da hatta. Ama öncelik o değil. Türkçe oyunlara ihtiyacımıza nazaran, Türkiye'de üretilip dünyaya satılan oyunlara olan ihtiyacımız sonsuz derece daha fazla şu anda. Bunu bilelim, buna göre davranalım lütfen Türk yapımcılarımıza.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Car Mechanic Simulator	7+	60
Castle Doctrine	3	59
Castlevania Lords of Shadow 2	7	60
Consortium	7+	64
Dungeon Keeper	2	42
Fable Anniversary	5+	68
Flappy Bird	6	52
How to Survive	6+	60
Insurgency	8+	76
Journey of a Roach	7+	65
LEGO Movie the Videogame	7	80
Lightning Returns Final Fantasy XIII	7+	66
Marvel Puzzle Quest	5	74
Octodad: Dadliest Catch	6	69
Open Me	9	72
Our Darker Purpose	9+	-
Rymdkapsel	8	-
The Last of Us - Left Behind	7+	88
Thief	7+	67
World of Tanks Xbox 360 Edition	8+	78

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Oyun	Puan
Banished	80
Battlefield 4: Second Assault	89
Dark Souls 2	68
Dead Rising 3	78
Diablo 3: Reaper of Souls	60
Dragonball Z Battle of Z	77
Hearthstone	72
inFamous Second Son	64
Jazzpunk	82
Luftrausers	76
Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes	52
Out There	87
Rambo	86
Ryse	74
Saturday Morning RPG	86
Serena	83
Shadowrun: Dragonfall	84
South Park: The Stick of Truth	54
Space Engineers	85
Strider	81
Tengami	87
Titanfall	48
Train Simulator 2014	90
The Wolf Among Us - Episode 2	88

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



"Very" Tabanı

YOUTUBE ZENGİNLERİ

Ooh, zenginin malı züğürdün çenesini yorarmış hesabı, (inşallah siz bunları okurken açılmış olur ama) hazır Youtube da kapatılmışken, Youtube'da oyun videoları üstünden en çok para kazanan içerik üreticilerinin gelirlerini merak ettik ve bir araştıralım dedik.

Tabii ki kimse çıkıp ne kadar kazandığını açıklamıyor, o yüzden biz de ünlü Youtube veri sitesi Social Blade'e başvurduk. Buradakiler kesin değerler değil, ancak aylık izleme oranları milyonları geçen kanallar var ve bunların %10'unu bile kazansalar, valla iyi para. İyi yani, iyi...

Tabii, bu paralara gözünüz parlayarak siz de hemen bir Youtube kanalı açmak isteyeceksiniz... İyi düşünün, çünkü bu adamlar bu noktaya gelene kadar 2006-2007'den beri uğraşıyorlar. Çok ciddi rekabet var ve İngilizce yayın yapmazsanız bu rakamları kazanmanız çok zor. Ayrıca, bazı ülkelerdeki reklam gelirleri de diğerlerine göre daha yüksek. Bunu da bilmenizde fayda var.

Youtuber	Abone Sayısı	Yıllık Kazancı (Tahmini)
1- PewDiePie	25.381.000	15.600.000 $
2- SkydoesMinecraft	9.482.000	5.300.000 $
3- RoosterTeeth	7.320.000	4.200.000 $
4- ElrubiusOMG	6.444.592	3.600.000 $
5- TheRadBrad	2.499.878	3.200.000 $
6- BlueXephos	6.833.479	3.100.000 $
7- CaptainSparklez	7.207.900	3.000.000 $
8- TheBajanCanadian	3.424.000	2.800.000 $
9- Machimina	11.020.278	2.700.000 $
10- Smoshgames	4.046.273	2.400.000 $

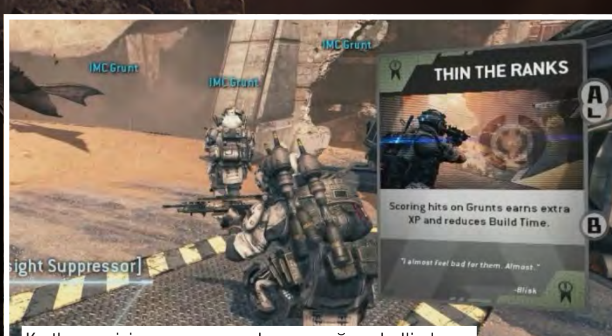


Titanların Sonbaharı! -Ali Sezgin

Titanfall

Oyuncular olarak teknolojik anlamda doyurucu ama içerik ve yaratıcı konseptler açısından fena hâlde kısır bir dönem geçirdiğimizi düşünüyorum. Bunun nedenleri ile ilgili saatlerce kafa yormaya, düşünüp taşınmaya gerek yok. Oyun firmalarının yönetici koltuğunda oturan kodaman yöneticiler, maalesef oyuncu değiller, başarılı satıcılar. Çılgınlar gibi satan *Call of Duty* veya *Assassin's Creed* gibi her sene çıkan oyunların, gerçekte oyuncuları nasıl bunalttığını anlamıyorlar. Biz oyuncular bu durumdan çok çektik ve hâlâ da çekiyoruz. Her ne kadar bu durum piyasadaki bağımsız (ve kısmen daha özgür) yapımcıların da şansının açılmasına yardımcı olsa da, itiraf etmeliyim ki o büyük bütçeli oyunların yeri her zaman ayrı. Ama *Call of Duty 15* yerine bu nesle ait yeni cevherler görmek isteyen bizler, bu konudaki umudumuzu büyük ölçüde kalbimize gömmüş durumdaydık. Ta ki Activision'dan kopan bir küçük ışık hüzmesi Electronic Arts'a doğru kayarken, yüreklerimize umut ve bolca metal katana kadar.

Respawn Entertainment, *Call of Duty* markasını ortaya çıkaran iki ana ismin, Jason West ve Vince Zampella'nın kurduğu küçük bir firma. Her ne kadar kendileri Activision'la yolları ayırıp Respawn'ı kurma gerekçelerini "tamamen yaratıcı bir tutku" olarak tanımlasa da işin içinde bolca alışveriş ve fatura olduğu aşikâr. Uçan kuşun ne kadar büyük olduğunu bu sayfalara baktığınızda daha iyi anlıyorsunuzdur, lakin EA bu iki yaratıcı beyni ve beraberinde gelen



Kartlarınızı iyi oynarsanız ne kazanacağınız belli olmaz.



Titan'a binmek kadar havalı bir oyun hareketi görmedim ben.

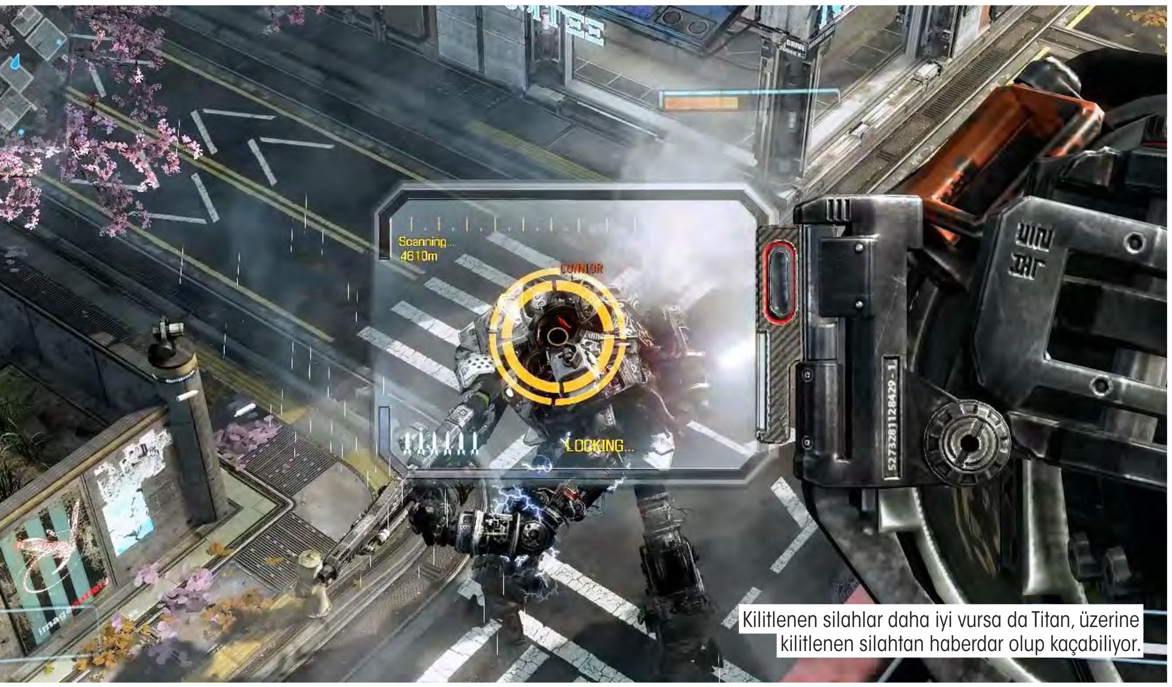
yeteneklerin değerini o zamandan bilmişe benzemiyor. Bunca adamı kanatlarının altına alıp onlara yeni bir dünya savaşı oyunu yaptırmaması da büyük kötü firma EA'in yaptığı az sayıda iyi işten biridir gözümde. *Titanfall*'a geçmeden önce arkasındaki öyküyü bilmenizin önemli olduğunu düşündüm. Zira bu oyun, temel mekaniklerini *CoD* serisinden almasına rağmen izin verilse koca serinin ne kadar farklı bir oyun olabileceğini gözler önüne seriyor.

Aksiyon oyunları ve özellikle FPS'lerin birbirini tekrar eden döngüyü kırdıkları o an, yapımcıların sunum bazında sadece oyunun kendisiyle özel anlar yaratabildiklerini keşfetmeleriyle başladı. *Battlefield: Bad Company*'de bir helikopterin oyuncunun önündeki binaya düşüp onu parçalaması, *Call of Duty*'de düşen bir sandığın içinden çıkan saldırı helikopterinin bütün maçın gidişatını değiştirmesi gibi küçük detaylardan bahsediyorum. Bunların uzun uzadıya kurgulanmış, kodlarla desteklenmiş ayarlı sahneler olmaları gerekmiyor. Sadece yapımın buna imkan vermesi yeterli. *Titanfall*'un amacı da bu. Oyuncuya dinamik oynanış ve iyi aksiyon vermenin ötesinde oyun esnasında nefesini kesip "Evet, bu az önce gerçekten oldu!" duygusunu verebilmek. Bunu yaparken, *Mirror's Edge* misali hızla yol kat eden pilotlar ve elbette ki efendileri tarafından ölüm yağdırmayı bekleyen devasa robot dış iskelet titanları kullanmak, itiraf etmeliyim ki oldukça yaratıcı bir çözüm.

Titanfall, tahmin edebileceğiniz üzere gelecekte, uzayın uzak köşelerinde geçiyor. Hatta üşenmeyip buraya Frontier, yani cephe ismini de vermişler. Firmalar burayı ve bölgede bulunan gezegenlerin kaynaklarını sömürme yarışındalar. Buradaki doğal hayat, yerel komünler ve elbette ki yeşil parklar o kadar da önemli değil onlar için. Interstellar Manucfacturing Corporation veya nam-ı diğer Hammond Robotics işte tam bu kafada bir firma. İnsanların güç bela taşındıkları bölgelere girip, oralara gerek silahlı piyadeleri, gerekse de döneminde öncülüğünü yaptığı robotik güçleriyle bölgeyi tamamen ele geçirme çabası veriyorlar. Bölgede yaşayan halk da mecburen silahlanarak bu güce karşı savaşmaya başlıyor. Burada yaşayan halk elbette sizin benim gibi, ekmeğinde gücünde tipler değiller. Uzayın sınırlarını zorlayan, türlü çabayla başa çıkan bir nesilden bahsediyoruz. Silahları, cesaretleri ve taktikleri yetmediğinde onlar da Hammond Robotics'in kaynaklarını kullanıyorlar. Hammond Robotics'e ait iki önemli kaynak var; Robot askerler Spectre'ler ve insanların binip kullanabildikleri dış iskeletler olan Titan'lar. Spectre'lerle baş etmek, pilotlar sayesinde zor da olsa mümkün ancak tek bir Titan bile doğru kullanıldığında savaşın kaderini değiştirebiliyor.

Bu robotlar montaj!

Oyunun iki ana elementi var; Hızlı, dinamik pilotlar ve titanlar. Her ne kadar oyuna pilot olarak başlayıp, titanları sonradan alsak da bu iki taraftan birinin daha etkili olduğu anlamına gelmiyor. Pilotlar özellikle dar alanlarda ve hızlı hareket etmelerine imkân verecek noktalarda etkili olurlarken, devasa titanlar pek siper olanağı olmayan açık arazilerde etkililer. Özellikle şehir içlerinde ve kapalı alanlarda pilot olmak aklınızı başınızdan alacak. Hızla duvarda yürüyerek bir binanın penceresinden içeri dalmak, dayalı döşeli evin hiçbir detayına dikkat etmeden diğer camdan çıkıp kendinizi bir titanın üzerinde bulmak gibi o özel anlar *Titanfall*'da bolca var. Bütün oyun pilotların oynaması için devasa bir oyun alanı olmak üzere yaratılmış. Yürünecek duvarlar, tutunacak kenarlar, pencereler, köşeler derken eğer haritayı biraz biliyor ve ne yaptığınızın farkındaysanız bütün alanı ayağınız bir kere yere değmeden geçebilirsiniz. Bunun iki önemli artısı var, ilki benzer FPS oyunlarında >>



Kilitlenen silahlar daha iyi vursa da Titan, üzerine kilitlenen silahtan haberdar olup kaçabiliyor.

Titanlar ve Türleri

Titanfall'da farklı özellik ve yeteneklere sahip üç tip titan var. En iyi titan gibi bir kavram olmadığı gibi, kasaların performansları bulunduğunuz haritalara göre bile değişiyor. Açık alanlarda Ogre ve ağır zırhı iyi iş görürken, Stryder doğru donanımla dar alanları düşmanlarına daha da dar edebiliyor.

Ogre



Hafiften gorili andıran bu devasa robot, titanların en ağır zırhlısı ve korumalısı olarak da dikkat çekiyor. Sadece bir kere dash hareketiyle sağa sola kayabilen bu titan, ağır yapısını dayanıklılığı ve kontrol gücü sayesinde telafi ediyor. Arkasına saklanacak bir duvarınız veya dönecek köşeleriniz yoksa Ogre'ler baş başa kalmak istemeyeceğiniz düşmanların başında geliyor.

Ogre'nin şarjlı özelliği kalkanının hızlı dolmasına imkan veriyor.

Atlas



Atlas oyundaki standart titanınız durumunda. İki kere dash yapabiliyor ve zırh olarak da çok fena sayılmaz. Atlas dengeli olsa da oyuncuya diğerlerinden farklı olarak kullanabileceği bir avantaj veya taktik sunamıyor genel olarak.

Atlas'ın şarjlı özelliği Damage Core, titanın hasarını artırıyor.

Stryder



Uzaktan zayıf ve çelimsiz bir insanı andıran Stryder, üç kere dash yapabilmesi ve titanlar arasında en hızlısı olması dolayısıyla dikkat çekici bir yapıya sahip. Stryder ile, kaçan pilotları kovalamak, atılan füze ve roketlerden kaçmak son derece kolay. Asıl sorun hemen inen zırhı yüzünden titanı savaş alanında tutabilmekte yatıyor. Bu yüzden savaş alanında mümkün olduğunca vur-kaç taktikleriyle uğraşmak gerekiyor.

Stryder'ın şarjlı özelliği bir süreliğine sınırsız olarak dash yapmanıza imkan veriyor.



Savaş alanında herkesin bir görevi olsa da Titanların karşısında pilotlar çaresiz kalabiliyor.

>> olduğu sizin bir köşede geri kalan bütün oyuncuların haritanın diğer tarafında olması gibi durumlar fazla olmuyor. Olsa bile onların olduğu yere gitmek bile başlı başına bir eğlence. İkincisi de başarım hissi, *Titanfall*'da çok kötü olsanız, önüne gelen oyuncu ağzınızı burnunuzu kırsa bile en azından bu atlamaları yaparak veya yapay zekâya ait birimleri haklayarak bir şeyler başardığınız duygusuna kapılıyorsunuz.

Yapay zekâ demişken, *Titanfall*'da bütün modlar altışar kişilik iki takımın karşılaşmasıyla oynanıyor lakin, ortada gerçek bir çatışma olduğu hissini yapay zekâ veriyor. Oyunda askerler ve robot asker olarak tanımlayacağım Spectre'lerle beraber toplam 48 birim aynı anda çatışıyor. Yapay zekâya ait birimlerin, açıkçası diğer oyunlardan alıştığımız kalitede oyuncuyu zorlayacak veya çok şanslı değillerse öldürebilecek "zekâsı" yok. Yine de konu mankeni olarak güzel iş görüyorlar. *Titanfall*'da öyle her istediğinizde gökten Titan indiremiyorsunuz. Belirli bir süre beklemeli, alakâlı görevleri yapmalı veya düşman öldürmelisiniz ki sonunda Titanınız yörüngeden işaretlenen noktaya gönderilsin. Düşman pilotları öldürmek, verilen görevleri yerine getirmek ve yapay zekâyı haklamak son model bir Titan'a sahip olmanın en kolay yolları. Yapay zekâ da bu noktada işe yarıyor: güzel hedefler. Konuşmalarıyla oyuna renk katıyorlar ama hepsi bu aşağı yukarı. Oyun boyunca çok iyi dövüştüğü söylenen ve korkulan Spectre robotlarının bile 3-4 tanesinin karşısında uzunca bir süre beklemediğiniz sürece kolay kolay sizi alma ihtimalleri yok. Sağda solda dikilip ölmek haricinde, oynadıkça keşfedeceğiniz üzere denk gelebileceğiniz bolca güzel sahnede aktör görevi görüyor bu arkadaşlar. İki askerin tek bir tüfek için kapışması, bir spectre'nin yakaladığı askerin boynunu kırması, sağda solda oldukça gerçekçi bir şekilde tasarlanmış çatışma sahneleri gibi oyunu daha canlı ve yaşıyor kılan bolca küçük detay yaratıyor bu figüranlar.

Bir Titan Yaktı Beni

Titan ve Pilot özelliklerine ek olarak bir de enteresan bulduğum yanık kartı (burn card) mekaniği var oyunda. Yanık kartları oyunda çeşitli galibiyet ve görevlerin ardından veriliyor ve tamamen rastgele olarak alınıyor. Bir maç içinde sadece üç yanık kartı seçebiliyorsunuz ve kullandığınız kartlar siz ölene kadar geçerli oluyor.

Titan çağırmak için gereken süreyi azaltmaktan, sınırsız el bombasına, Spectre kılığına girmekten kalıcı görünmezliğe kadar pek çok güzel kart var oyunda. Yine de çok azı oyunun gidişatını değiştirecek güce sahip.

İllegal yollardan Titan indirmenin yolları

Yeterince görev yaptınız, asker öldürdünüz ve Titanınızı indirmeye hazırsınız. Burada öyle internetten indirmekten, sıfırlamaktan falan bahsetmiyorum. Bas bayağı yaklaşık 100 tonluk bir metal kütleyi uzaydan çağırıp indirme gibi bir durum söz konusu. İlk başta kontrolsüz olarak yanan oksijenin sesini duyuyorsunuz, bir alev topu giriyor ekrana, robotu koruyan kapsüller açılıyor ve o

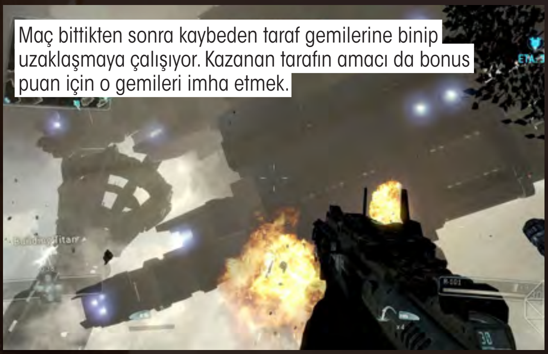




Bozulması garanti Titanlara yumruk atarak içindeki pilotları kaçmalarına imkan vermeden söküp çıkarabilirsiniz.

devasa titan emrinize amade olarak yere çakılıyor. Sırf bu iniş mekaniğini bile yaratıcı olarak kullanabilirseniz çok can yakmanız mümkün. Örneğin bir pilot olarak düşman Titan'ın üstüne atlayıp hemen o noktaya Titan çağırırsanız oldukça komik olayları yakalamak mümkün. En basitinden siz Titan'ın üstüne robotun anakartına, RAM'ine ateş ederken, pilot mecburen araçtan inmek zorunda kalıyor. Siz de bunu fark eder etmez topuklarsanız, gökyüzünden gelen titanınız hem pilota hem de titanına son darbeyi indiriyor. Titan diyorduk, hevesiniz kursağınızda kalmasın; Bu canavarlardan birinin içine girdiğiniz anda kendinizi bir başka savaş alanında buluyorsunuz. Az önce içinden geçip, koştuğunuz pencereler, duvarlar, köşeler hepsi artık sizin için birer tehdit durumunda. Anti-titan silahlarıyla pilotlar hemen hemen her yerden çıkabiliyorlar. Pilotlar yetmezmiş gibi bir de diğer Titanlar var. Pilotları haklamak zor değil. Robotların taşıdığı devasa silahlarla bir iki isabetli atış işlerini görüyor. Titan savaşlarıyla bambaşka bir seviyede gerçekleşiyor. Temelde, Titanların zırhları, sağlıkları ve sağlık puanları bittiklerinde patlamadan evvel dayanabildikleri belirli bir süre var. Bu süre de hasar alınca azalıyor elbette. İki taraf da kendi canını görebildiğinden kimin kazanıp kaybedeceği hemen hemen anında belli oluyor. Bu durumda işler bir kedi fare kovalamasına dönüşüyor. Canı hızlı azalan taraf sınırlı "dash" hareketiyle sağa sola kaçarak vur-kaç taktiklerine kaymaya çalışırken, bol canlı Titan işi hızlıca bitirmeyi amaçlıyor olacak. Tabii burada diğer pilotlar, Spectre roketleri ve mayınlar derken bilinmeyen ve öngörülmesi zor bolca element işin içine giriyor. Titanların özellikleri de cabası. Titanların tamamı silahlarına ek olarak, bir tür roket saldırısı ve Titan özelliğine sahip olarak oyun başlıyor. Bunlar kurşun ve roketleri tutup geri yansıtabilen Vortex sahası, içinde bulunan her şeye çarpıp hasar veren elektro duman veya saldırıları doğrudan bloke eden bir enerji duvarı yaratma becerisi. Bu özellikleri seçtikten sonra işin içine bu kez de Titan'ın boyunu seçmek geliyor ki, zırhı ve hızı değişen toplamda üç model var. Hepsinin kendine has avantajları olsa da yetenek seviyeniz artınca hareket kabiliyeti yüksek titanlara yöneleceğinizi tahmin ediyorum. Dilerseniz Titan'ınızı yapay zekânın güvenilmez kollarına da emanet edebilirsiniz lakin uzun yaşayacağını düşünme gafletine düşmeyin sakın.

FPS TÜRÜNDE YENİLİK İŞİNİ KENARA BIRAKIN, EĞLENMEYE VE ANDAN KEYİF ALMAYA BAKIN. TITANFALL İŞTE BU.


Maç bittikten sonra kaybeden taraf gemilerine binip uzaklaşmaya çalışıyor. Kazanan tarafın amacı da bonus puan için o gemileri imha etmek.

Titanfall ile ilgili söylenecek çok söz var özünde. Oyundaki aslında o kadar da önemli olmayan başarılarımı, havalı hareketlerimi Titanımın bütün uyarılarına rağmen dövdüğüm iki Titanı size uzun uzadıya anlatmak isterdim. Açıkçası bunlara gerek yok, zira oyunun kendisi, zaten bunları oyuncuya sunmak için yaratılmış. Bırakın o çatışmaları, dövüşleri, ucu ucuna kazanılan maçları, sadece düz oynanan oyunlar bile oyuncuya o başarım ve katılım hissini veriyor. Eğer ki *Titanfall*, Infinity Ward ekibinin *Call of Duty*'leriyle karşılaştırılırsa ortaya çıkacak en büyük fark da bu olacaktır. Maçlar esnasında neredeyse hiçbir zaman aksiyon gelsin, adam çıksın diye bekleme derdiniz olmuyor. Siz, ne yaparsanız yapın aksiyon bir şekilde sizi buluyor bu oyunda.

Titanfall, bu sene bolca yaşadığım o düzgün kaliteli FPS açlığını fazlasıyla gidermeyi başardı. Dahası ileride muhtemelen daha çok göreceğimiz, yapay zekânın diğer oyuncularla harmoni içinde çalıştığı, oyunda bir figüran değil büyük bir senfoninin bir parçası olduğu ilk oyun olarak dikkat çekiyor. *Titanfall*'u iyi bir oyun olarak görmeme rağmen, henüz başarılı bir oyun olup olmadığını söylemek için erken. *Titanfall,* Activision'ın son dönemde iyice birbirinin kopyası olan *Call of Duty* serisine etki edebilirse veya *Titanfall 2* çıktığında halen özgün olmayı başarırsa takdirimi kazanacak, daha önce değil. Bunları şimdi söylüyorum çünkü iyi bir FPS oyuncusuysanız bu yazının sonuna gelmeden, oyunu almak üzere yola çıkmış olmanız gerekiyordu. Son 5 yıl içinde çıkan en sağlam FPS oyununu kaçırmak size hiç yakışıyor mu?

Nerede Tek Kişilik Senaryo?

Titanfall'da tek kişilik senaryo yok, ama bu senaryo olmadığı anlamına gelmiyor. Titanfall'un campaign modu çoklu maçları, giriş sekansları fazladan diyaloglarla, tutarlı ve mantıklı bir harita kurgusuyla sunuyor. Milita'nın çabalarını veya Hammond Robotics'in nasıl işlediğini görmek istiyorsanız güzel detaylara kulak kabartmak mümkün.

Bir de kılıcın o kadar da keskin ve parlak olmayan diğer yanı var. Senaryo sizin başarı veya mağlubiyetinize bakmaksızın aynı şekilde aynı çizgide ilerliyor. Zamanında çok tutmayan çok oyunculu FPS'lerden *Brink* de benzer bir konsept denemişti. Onda eğer başarısız olursanız bütün hikâye ve harita sırası değişiyordu. Buradaysa "Bütün işi berbat ettin asker! Yine de istediğimizi alır gibi olduk" diyerek bütün konsepti bozan bir yapı söz konusu. Hızlıca bitirip, farklı Titan modellerini açtıktan sonra senaryo moduna bir daha döneceğinizi zannetmiyorum. Oysa zaman ayırıp dinlerseniz, sunabileceği ilginç sayılabilecek bir öyküsü var Titanfall'un.

+

- Hızlı, dinamik FPS
- Boş durmak mümkün değil
- Aksiyona doyuruyor
- Serbest koşma muhteşem çalışıyor

–

- Silah çeşitliliği az
- Sunucuları ülkemize uzak, lag oluyor

8+

SON KARAR
Son dönemde çıkan en eğlenceli, en hızlı FPS'ye bakıyorsunuz.



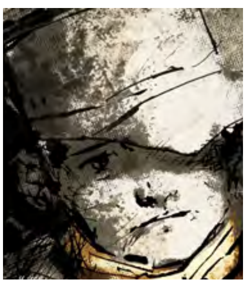
Akrobasinin kendisi sadece eğlence için değil işlevsellik de içeriyor. Bir titanın tepesine inmek için bazen duvarları kullanmanız gerekiyor.

Tür: FPS **Yapım:** Respawn **Dağıtım:** EA **Kutulu Fiyatı:** 150TL **Dijital İndirme:** 108 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** titanfall.com



SİL BAŞTAN BAŞLAMAK GEREK BAZEN -FURKAN FARUK AKINCI

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES



Chico

Kosta Rika'nın özgürlüğü için savaşan FSLN kumandanı Amanda'nın küçük kardeşi ve bir FSLN üyesi. Peace Walker'da yaşı 13 olmasına rağmen yetersiz beslenme nedeniyle olduğundan daha küçük gösteriyor. Dinozorlar, uzaylılar gibi gizemli şeylere meraklı, heyecanlı bir genç kendisi. Hem FSLN, hem de MSF, Chico'yu pek sever. Peace Walker'da Snake, Chico'nun hayatını kurtarır; bölge hakkında geniş bilgiye sahip Chico da elinden geldiğince bu bilgileri Snake ile paylaşarak ona yardımcı olur.

Chico ayrıca Paz'dan epeyce hoşlanıyor.



"Seni beklettim, ha?" diyor Snake... Yüzünden süzülen yağmur damlalarına odakladığım dikkatimi, alışamadığım ses tonu dağıtıyor. "David Hayter nerede?" diye soranlara, "Gerçek bir aktöre ihtiyacımız vardı" diye cevap veren Hideo'yu doğrularcasına, daha bir gerçek baktığını reddedemiyorum. Kısacası çok heyecanlıyım be ya... *MGS V* karşımdaki. Akmasa da damlıyor işte. Bir parça hikâye, bir parça oynanış... Oyun tarihinin en büyük prodüksiyonlarından biri olacak *The Phantom Pain*'den önce, ağıza bir parmak bal. Çevirip çevirip oyna işte. Derken... Karşımdaki devasa üsse doğru ilk adımları atmaya başlıyorum.

Benim gibi yıllardır seriyi hatmetmiş olanlar iyi bilir: O ilk birkaç adımda karanlığın, kumpasın içine doğru çekildiğinizi hissedersiniz. Ve yine Kojima'nın sizi her bir adımda şaşırtacağını; sadece hikâyenin değil, oyundaki detay seviyesinin de sürprizlerle dolu olduğunu bilirsiniz. Oyunun "mecburen" PS3 versiyonunu denerken, bahsettiğim o his birkaç dakika içinde yok oldu. Kojima'nın o her zamanki "işçiliği" yoktu sanki. Animasyonlar tutuk, çevre unsurları eksik, harita boş gibiydi... Zaten kısacık olan oyun, iyice bitmemiş sürüme bağlanmıştı gözümde. Neredeyse tüm motivasyonumu kaybetmiştim oynamak için. Dedim ki kendime "Dur bunu böyle yazma, iki gün daha bekle PS4 versiyonunu indir."

Bekledim ve indirdim... *Ground Zeroes* (GZ) böylece başlamış oldu sonunda. Kojima'nın yeni nesil şaheseri FOX Engine'in, yeni neslin daha ilk gününden neler yapabildiğini görünce ruhum serinledi resmen. Kontroller, animasyonlar şöyle bir silkinip kendine geldi. Belli ki Kojima artık "yeni nesle geçin" buyurmuş.

Açıkçası *GZ*, şu kadar da büyük konuşayım, *Metal Gear*'ın yanına "Solid" eklendiğinden beri, serideki en büyük değişimi haber veriyor: Açık uçlu oynanış. Şurası kesin ki *GZ*, stealth action olayını baştan tanımlıyor. Oyunun ana görevi belki çok kısa sürüyor ancak aynı görevi onlarca farklı şekilde yapabilirsiniz ve tümünde ayrı bir keyif alacağınızı garanti ederim. Ben ilk denememde yılların kurdu olarak, bir kere bile görünmeden, yakalanmadan rehineleri kurtarıp olay yerinden uzadım. Sonraki denemelerimde biraz daha gürültü yapmayı tercih ettim.

Sızmanız gereken yer Camp Omega. Küba topraklarına kurulmuş bir Amerikan üssü... Yıllardır nükleer enerjinin kötüye kullanımı, gen terapisi, klonlama üzerine yorumlarını esirgemeyen Kojima belli ki bu kez CIA'in gizli hapishanelerine takmış. (Guantanamo Kampı'ndaki tutuklulara yapılanlar ve Castro'nun "Küba'nın kalbindeki hançer" benzetmesi, Kojima'nın gözünden kaçmamış.) Zaten, Camp Omega da kocaman bir hapishane ve buradan *Peace Walker*'dan (PW) hatırlayacağımız Chico ve Paz'ı kurtarmamız gerekiyor.

BİR PASİFİK HİKÂYESİ

Serinin *GZ*'den önceki en büyük ve köklü değişimi *PW*'da olmuştu. Kojima'nın "*Kalbimdeki MGS V*" dediği *PW*, *MGS IV* ile yaşını belli etmeye başlayan klasik oynanışı, neredeyse tamamen değiştirmişti. Üs kurmak, asker toplamak ve bu askerleri yeteneklerine göre sınıflandırıp savaş alanına göndermek; hem üssü, hem de askerleri sürekli geliştirmek, klasik *MGS* anlayışına ezber bozan yorumlar getirmişti. *GZ* ise, sadece hikâye olarak değil, sürpriz bir şekilde oynanış olarak da *PW*'ya daha yakın duruyor. Ana görev *GZ*'de de, o bitirdikten sonra açılan yan görevlerde de *PW*'nun üzerine inşa edilmiş kurgular göze çarpıyor. Rehine kurtarma, sabotaj, suikast görevleri çizgisel değil, farklı yaklaşımlarla çözülebilecek, sizi uygulayacağınız taktikler konusunda inanılmaz serbest bırakan bir yapıda kurgulanmış. *The Phantom Pain*'i düşünemiyorum bile...



İlk turu gece oynasanız da aynı yerleri farklı hava şartında görebiliyorsunuz.



Ground Zeroes yeni nesilde mimiklerden animasyonlara seyirlik ziyafet sunuyor.

Bana göre oyundaki en büyük değişiklik Soliton Radar'ın ortadan kalkmış olması. Bundan böyle sağ üst tarafta düşmanın yerini ve içinde bulunduğunuz haritanın genel hatlarını göremeyeceksiniz. Ve bu harika bir karar olmuş. Açık bir arazide, uygulanabilecek hinliklerin neredeyse sınırsız olduğu bir ortamda dikkatinizi çevreden başka bir yere vermeniz cidden akışı bölebilirdi. Kaldı ki artık dürbününüzü kullanarak düşmanlarınızı işaretleyebiliyor ve onları takip edebiliyorsunuz. *GZ*'de codec olayı da yok. Bunu sevdiğimi ve anlamlı bulduğumu söyleyemem ama yine de dürbünle baktığınız yer hakkında istihbarat almak istiyorsanız, tek tuş ile Miller'a bağlanabilir ve ilgili bölge hakkında tavsiyelerini dinleyebilirsiniz. Hem Codec yerine artık iDroid'imiz var. iDroid'e tek tuşla ulaşabilir, görev verilerine, haritaya ve topladığınız ses kasetlerine ulaşabilirsiniz. Bu arada, iDroid'in güncellendiğine dair mesajlar PS4 gamepad'inin hoparlöründen geliyor; hoş bir detay.

GROUND ZEROES'UN ÖNERMELERİ, PHANTOM PAIN'İN NE KADAR HARİKA OLACAĞININ GÖSTERGESİ ADETA

GZ'nin genel yapısı oyunu arcade mekaniklerinden biraz daha koparıp genel anlamda daha gerçekçi bir anlayışa kavuşturmuş. Mesela artık ikiden fazla silah taşıyamıyorsunuz. Birincil ve ikincil silahınızın yanında, bir de fırlatabileceğiniz ekipmanınız bulunuyor; bu el bombası da olabilir, düşmanın dikkatini başka yöne çekmek için kullanabileceğiniz boş şarjör de... Taşıyabileceğiniz silah ve ekipmanların azlığı, sizi taktik üretmeye zorluyor. Yeni *MGS* ile tanıştığınızda sanıyorum en çok bu durum hoşunuza gidecek. Camp Omega, sürekli devriye rotalarının değiştiği, içeri sevkiyat kamyonlarının ve devriye ciplerinin girip çıktığı ama size düşman görünen ne varsa, aynı zamanda hedefinize giden yolu da açabilen, yaşayan bir yer. Kısacası Kojima, sandbox modelini çok iyi sindirmiş ve olabilecek en anlamlı şekilde stealth action türüne uyarlamış.

INFINITE LOOP

Muhtemelen bu yazıya gelene kadar, *GZ*'nin ne kadar kısa olduğu, bu kadar parayı hak etmediği hakkında bir ton şey işittiniz. Evet, bütün bir oyun olarak düşünürseniz, hayal kırıklığına uğramanız olası. Özellikle hikâye hakkında oldukça küçük bir porsiyon ile yetinmek zorundasınız. Hatta kimi eleştirilerde videoların kısalığından dem vurulmuş... Bir *MGS* oyununda getirilen eleştiriye bakın hele! Belki de *MGS*, "oyun" tarafını hatırladığındandır, olamaz mı? Bana göre *GZ*, oyuncular için hazırlanmış bir deneme alanı ve teknoloji sunumu; yeni *MGS* standartlarına bir geçiş ve Kiefer Sutherland'e bir kulak alıştırması. Benim gibi iflah olmaz bir *MGS* hayranı içinse, *The Phantom Pain*'e kadar geçmek bilmeyecek günlerin yegâne ilacı.

Ground Zeroes, *The Phantom Pain* adlı klasik olması muhtemel bir başyapıta bizi hazırlayan, yeni MGS konseptini tanıtan, FOX Engine'in nelere kadir olduğunu gösteren bir yapım. İçindeki görevleri tekrar tekrar oynayabilir, her defasında farklı stratejiler deneyebilir ve stealth action olayının günümüz teknolojisinde nasıl yorumlandığına şahit olabilirsiniz. Eğer MGS serisini takip etmeyen ve nerede döndüğünü bilmeyen bir oyuncuysanız, siz orada kalın ve seriye bu oyunla başlamayın; *The Phantom Pain*'i bekleyin. Asıl MGS hayranlarıysa *GZ*'nin her bir köşesinde farklı bir güzellik görebilirler. Şimdi, Mother Base'i son bir sefer görmek istemez misiniz?



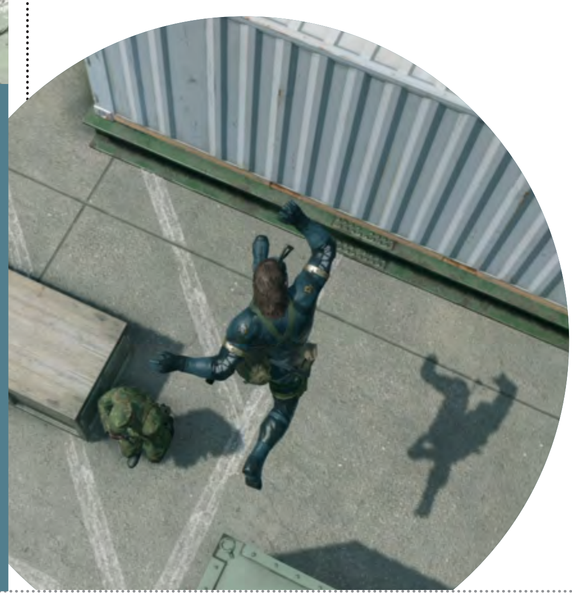
Paz

Paz Ortega Andrade ile Peace Walker'ın başında tanıştık. Tam bir savaş karşıtı, "barış" kavramının tutkulu bir savunucusuydu. Paz ismi zaten İspanyolca'da barış anlamına geliyor. Ülkesini işgal etmekte olan askeri güçleri yok etmek için Snake ve Kaz'dan yardım istiyordu.

MSF'in mücadelesi sırasında onlar için barışın simgesi haline gelen Paz'ın asıl kimliğini ise Peace Walker'ın sonunda öğreniyorduk. Paz Cipher tarafından yetiştirilen ve onlar için çalışan, güvenilir ajandan biriydi. Asıl adı Pacifica Ocean, yaşı 24'tü. Genç görünümünü kullanarak kendisini 16 yaşında olarak tanıtmıştı.

Peace Walker yok edildikten sonra MSF üssünde kalmaya başlayan Paz, Metal Gear ZEKE'in kontrolünü ele geçirir ve ABD'ye nükleer saldırı girişiminde bulunur. Böylece dünyanın MSF'e düşman olmasını sağlayacaktır. Snake ZEKE'i yok eder, patlamanın ardından Paz okyanusa düşer. Öldüğü düşünülür.

Paz bütün o rollerinin ve kimliği açığa çıktıktan sonraki sert konuşmalarının yanında aslında içten içe hüzünlü bir karakterdir.





Kaz

Yarı Amerikan, yarı Japon olan Kazuhira Miller sürekli dışlanmış, babasını ve annesini acı şekillerde kaybetmiş, en sonunda paralı bir asker olmuştu. Snake'in birliği ile girdiği silahlı çatışmayı kaybedince intihar girişiminde bulunmuş ama bu davranıştan etkilenen Snake onu kendi birliğine katılmaya ikna edmişti. Kaz, nihayetinde MSF'in komutan yardımcısı ve Snake'in en güvenilir dostu oldu.

Peace Walker'ın sonunda Kaz, Snake'e, Paz ve Gálvez'in kimliklerini en başından beri bildiğini ve ondan habersiz Cipher ile işbirliği yaptığını itiraf eder. Ancak Kaz, Cipher'ın tarafında değildir, MSF'i büyütebilmek için yalnızca işbirliği yapmıştır. Paz ABD'ye nükleer füze atıp dünyanın MSF'e düşman olmasını sağlamaya kalktığında da Cipher ile olan bağlarını koparır.

+

- Yepyeni bir MGS deneyimi
- Uçsuz bucaksız strateji kurgulama imkânları
- FOX Engine yeni nesilde muhteşem görünüyor
- Sıkılmadan tekrar tekrar oynayabilirsiniz
- The Phantom Pain hikâyesi hakkında ağız sulandıran detaylar veriyor

−

- Ana görev cidden çok kısa
- Bazı ufak tefek grafik hataları
- Tüm görevler, ana görevin içine yerleştirilebilirdi

8

SON KARAR
Peace Walker'da ve The Phantom Pain videosunda gözyaşı döktüyseniz sıkıca sarılın.

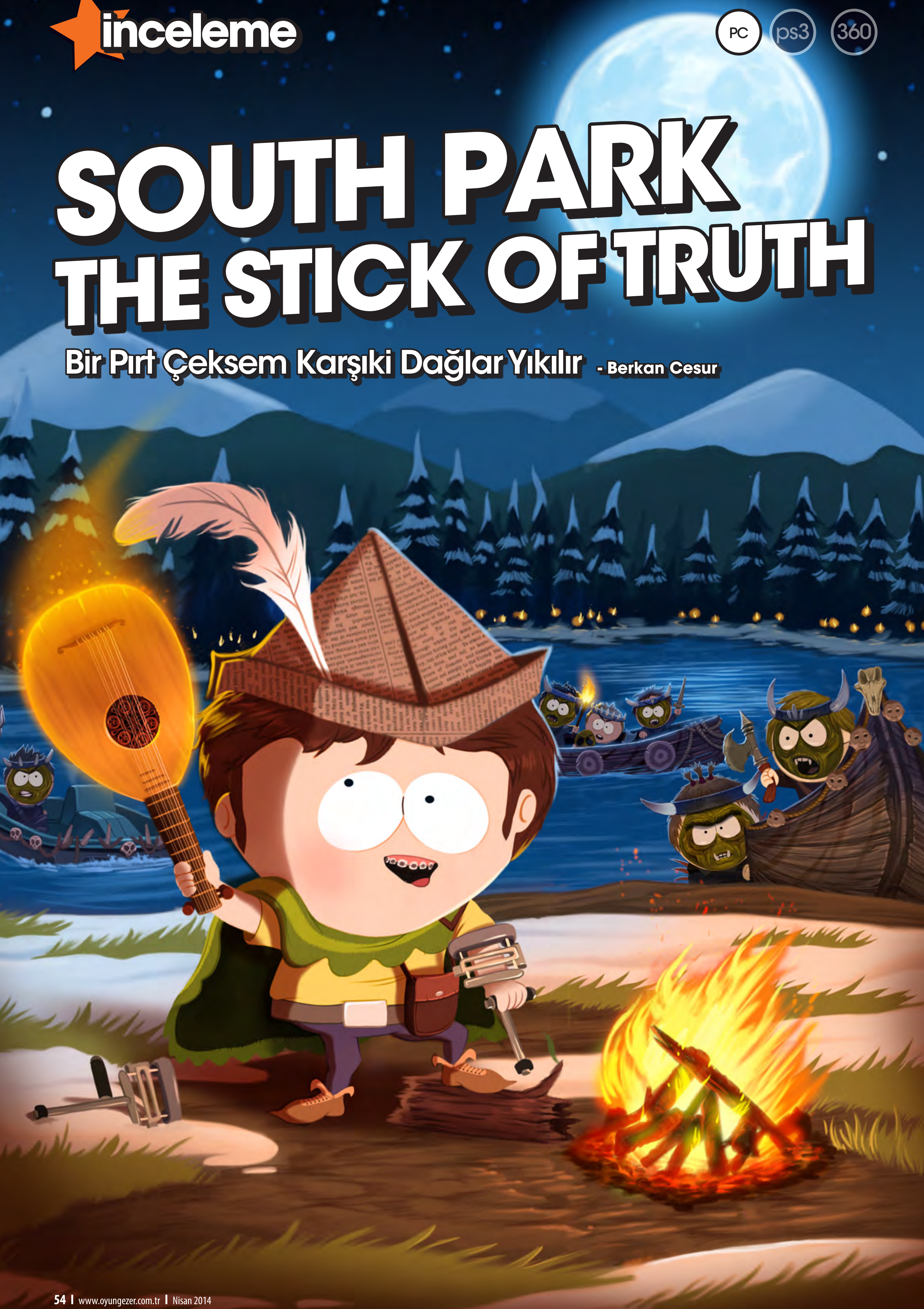
Tür: Gizlilik-Aksiyon **Yapım:** Kojima Productions **Dağıtım:** Aral, PSN, Xbox Live **Kutulu Fiyatı:** 120TL **Dijital İndirme:** 79 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 17+ **Dahası İçin:** metalgearsolid.com

PC ps3 360

SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH

Bir Pırt Çeksem Karşıki Dağlar Yıkılır

- Berkan Cesur





Butters, Profesör Chaos'a geri dönüyor!

Gotik olmak mı istediniz? Kahve, sigara, siyah kıyafetler ve Guitar Hero eğlencesi. Hazırsınız!



South Park dendi mi, aklıma önce *"yeni bölüm ne zaman geliyor?"* sorusu gelir hep. Hayatımda hiçbir dizi, hiçbir oyun, hiçbir sevgili beni onun kadar bekleyişlere sokmamıştır. Nedendir bilmiyorum ama *South Park* doğasında beni çeken bir şey var. Belki hayattaki her şeyden daha dobra oluşu, belki edepsizliği, insanın düşünmekten bile utandığı şeyleri bütün doğallığıyla dışa vurması, belki de sanatın dokunmayı sevmediği "ayıp!" şeyleri normalleştirmesi... Gerçekten, GERÇEKTEN tam olarak açıklamam mümkün değil ama hepimiz biliyoruz ki *South Park*'ın doğasında "farklılık" var. (Galiba *South Park*'a karşı hislerim var arkadaşlar, farkındayım.)

Trey Parker ve Matt Stone'un yarattığı, yıllar boyu çocuğu gibi büyüttüğü *South Park*, bugüne kadar hep yapılamayanları yapan, söylenemeyenleri söyleyen bir seri oldu. ABD Başkanı Barack Obama'nın eşinin cinsel organı hakkında bölüm yayınlayan bir TV şovundan bahsediyoruz...

Dahası olamaz diyorduk ama o da oldu. 2012 yılının E3 etkinliğinde duyurulan *South Park: The Stick of Truth,* çizgi dizinin 17. sezonunda başlayan PlayStation 4 ve Xbox One savaşına öyle güzel bir *Game of Thrones* parodisi ile dahil oldu ki "bir sonraki bölüm ne zaman?" heyecanını toptan çözdük. Dişimizin kovuğunu doldurmayan o 22 dakikalık seansların yerine 12-13 saatlik toplu gösterim seçeneği geldi çünkü. Bol bol güldük, en süperinden eğlendik. Sen ne güzel olmuşsun *The Stick of Truth*!

THE STICK OF TRUTH, BİR HAFTA BOYUNCA 22 DAKİKALIK BÖLÜMÜ BEKLEDİKTEN SONRA 12-13 SAATLİK TOPLU GÖSTERİME DENK GELMEK GİBİ.

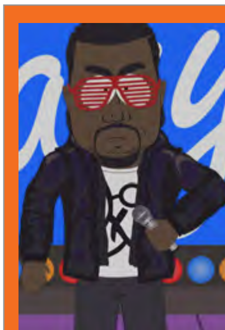
YENİ ÇOCUK'LA TANIŞIN

Mahallenin yeni çocuğu olarak dahil olduğumuz *South Park* evreninde amacımız, insanlar ve elfler arasındaki amansız savaşta (yani Cartman ve Kyle'ın mahalleden arkadaşlarının savaşında) Stick of Truth'a sahip çıkmak ve pırtlamak, pırtlamaaaak, pırtlamak. Belki biraz da pırtlamak. Ama neticede pırtlamak.

Yeni çocuk olarak mahalleye taşınır taşınmaz ilk fark ettiğimiz şeylerden biri *South Park*'ın haritası oluyor. Çizgi dizinin bölümlerinde geçen tüm önemli hatırda kalanlar, tüm mekânlar, caddelere bölünerek düzenli bir şekilde haritaya konumlandırılmış. Okulun arka bahçesinden tutun "Plansız Ebeveynlik Çocuk Aldırma Merkezi"'ne, Kanada'dan tutun Tom Hanks'in Plastik Cerrahi Dükkanı'na kadar hiçbir şey unutulmamış. Oyunun her bölümü siz biraz daha kikirdeyin diye oluşturulmuş, kikirdeyecek bir şey bulamazsanız sağ tık ile pırtlayıp yeniden kikirdeyin diye şekillendirilmiş. Oyunun neredeyse hiçbir işe yaramayan "junk" yani çöp eşyalarının bile üzerlerine şahane referanslar konurulduğunu düşünürsek, bu iş gayet de iyi kotarılmış. İşin RYO tarafını Obsidian'ın ele aldığını bildiğimiz için oyunun "oyun" tarafının iyi çıkacağını zaten biliyorduk. Ama Trey Parker

Oyunun ara videolarını boşluk tuşuna basılı tutarak geçebiliyorsunuz. Jimmy kekelemeye başladığında da bunu yapmanız gerekiyor çünkü kendisi takıldı mı üç-dört saat kekeliyor...





BEKLEDİM DE GELMEDİN KÖŞESİ

Oyunda beklemediğim ama orada olan birçok dip *South Park* karakteri olmasına rağmen, kesin vardır dediklerim maalesef yok. Bunlardan biri de Kanye West. Fishsticks ve Kim Kardashian ile ilgili bölümlerden sonra kendisini oyun içinde de mutlaka görmeyi isterdim ama belli ki telif ücretinde bir sıkıntı olmuş (ya da Kanye West artık daha fazla rezil olmak istememiş). Ayrıca 7/24 kafası güzel dolaşan Bay Havlu'yu da oyunun yükleme ekranları dışında göremiyoruz. E bir de Funnybot hani?

Ayıp. Ayıp.







ve Matt Stone'un oyun yapımcıları ile birlikte bu kadar iyi çalışıp *South Park* ruhunu tamamen bu öyküye yedirebileceğinden emin değildik. Ve gördük ki o da olmuş. Olmuş yahu bu oyun! Hatta diyorum ki, *South Park* için daha iyi bir oyun düşünülemezdi!

Dediğim gibi, *South Park*'ın tanıdık mekanları o kadar iyi düşünülerek konumlandırılmış ki, dizinin takipçileri olarak hiç yabancılık çekmiyoruz, hiçbir şey zorlama gelmiyor, klasik *South Park* komikliği içinde ilerliyor her şey. Oyunu bitirdikten sonra tüm referansları yakalamak ve gülünecek bir şey kalmadığına emin olmak için haritayı iyice tekrar dolaştım ama içim rahat değil, kesin bir şeyler kaçmıştır zira oyunun her kuytusunda diziye göndermeler var.

UYKUSUNDA UZAYA KAÇIRILMIŞ EVSİZ ADAMIN NAZİ ZOMBİYE DÖNÜŞMESİ (!?!?!?!?)

South Park'ın abesitesini düşündüğümde (abesite, abeslik ölçüsü olarak şu an uydurduğum bir kelime) bu dünya nasıl bir senaryoya uyarlanır da oyun haline getirilebilir gibi şüphelere kapılıyordum ama yapımcılar muhteşem bir iş başarmış. Hatta şöyle söyleyeyim: Oyundan *South Park*'la ilgili her şeyi çıkarsak, yerine bilmediğimiz karakterler ve mekanlar eklesek yine de harika bir alternatif fantezi hikâyesi olurdu.

The Stick of Truth basit bir sıra tabanlı dövüş mekaniği üzerine kurulmuş. Yanınıza alacağınız bir mahalle arkadaşınızla birlikte tüm savaşlara girecek, şehrin altını üstüne getireceksiniz. Tabii hepsinin ayrı özelliği var. Misal Butters ile sağlık desteği alırken, Princess Kenny ile uzak menzilli savaşlarda bonus kazanıyorsunuz. En faydalı yol arkadaşının Butters olduğunu söyleyebilirim ama oyunun dövüş sistemi öncelikle *South Park*'ın esprilerini aktarmakta kullanılan bir araç olduğundan, kimi seçeceğiniz çok da önemli değil. Dövüşler basit ve en zor haliyle bile çok uğraştırmıyor. Sadece espriler arasında "oyunlaştırma dolgusu" olsalar da yine de önem verilerek tasarlanmış bu bölümler. Yani dövüş sahnelerinin sıkıcı olduğunu söyleyemem. Oyun içi Facebook ortamında ne kadar çok arkadaşınız olursa, popüleritenizle birlikte özel yeteneklerinizin de sayısı artıyor. Ayrıca her seviye atlayışınızda yeni özellikler geliyor ve Cartman'dan özel "gaz çıkarma" teknikleri öğrenebiliyorsunuz. Tabii bunların hepsini de girdiğiniz dövüşlerde kullanabiliyorsunuz. Yetenek kullanmak ya da silahınızla saldırmak için ufak klavye ve fare kombolarına girişmeniz gerekiyor. Ama oyun bu konuda da sizi zorlamak yerine her saldırı sırasında altyazıyla ne yapmanız gerektiğini söylüyor. Canım benim.

Gaz çıkarmak adeta bir Şafak Sezer filmi kıvamında işlense de oyunun belkemiği. Öyle ki, sağ tıkınız gaz çıkarmaya



Kızlar grubunu kendi tarafınıza çekmek için Johny Depp'e maruz kalmanız gerekiyor.

yarıyor, daha da kötüsü Butters buna her seferinde gülüyor…

Hikâye düz, olabildiğince *South Park* bölümleri kadar absürt, yaratıcılık yine tavan, kısacası dizi bölümünden beklediğiniz her şeyi içerecek kadar "tam". Hani bazı *South Park* bölümleri "meh" dedirtecek kadar sıradan ve sıkıcı olur ya, oyun 12 saatlik *South Park* deneyimi sunmasına rağmen hiçbir noktada o bölümlerin yavanlığına düşmüyor. Dur durak bilmeyen güzel bir *South Park* bölümünün içerisindeymişsiniz gibi sanki. *Bigger & Longer and Uncut*'ın daha uzunu. Sahi, Terrance and Phillip bile var!

Oyuna girer girmez Cartman size adınızı ve oyun içerisindeki sınıf tercihinizi sunacak. Bu South Park diline yakışır türden, harika bir "hoş geldin"sekansı. Çünkü sunulan sınıflar; dövüşçü, büyücü, hırsız ve Yahudi. Evet Yahudi. *South Park* oynuyorsunuz, ne bekliyordunuz ki?

PEKİ YA SOUTH PARK İZLEMEYEN EĞLENİR Mİ?

Baştan beri oyun içerisindeki referansların ne kadar iyi yerleştirildiğinden bahsettim ama bu durum süperliğinin yanında doğal olarak bir de sorun doğuruyor; *South Park* izlemeyen biri oyundan zevk alabilir mi? Ya da sadece denk geldikçe izleyenler göndermeleri anlamayıp mutsuz olur mu?

Bu konu internette harıl harıl tartışılsa da (85 milyon yıllık insan evriminin geldiği nokta; acaba diziyi izlemesem oyundan zevk alır mıyım?) benim kanaatim net; evet eğlenebilirsiniz. Ama kesinlikle *South Park*'ı izleyen biri kadar değil. Hele hele *South Park*'ın her bölümünü izlemiş, filmlerini tüketmiş birinin oyun karşısında gülmeden durabileceği beş dakika yok. Çünkü her yer referans, her yer direniş. Birçok uyarlama oyun gördüm ama birbirinin işinden hiç anlamayan bu iki sektörün bu kadar iyi anlaştığını ilk defa görüyorum (ne dedim ben?). Oyun yapımcıları *South Park* külliyatından haberdar, *South Park* yazarları da oyun yapımını baba mesleği devralmış kadar iyi biliyor sanki. Her şey o kadar iyi işlenmiş ki, oyunun web tasarımcısına kadar herkesin *South Park* hayranı olduğunu düşünüyor insan.

Sahi, ne diyorduk? Evet diziyi izlemeyen de oyunu oynarken eğlenebilir ama *South Park* seyircisinin belki yarısı kadar.

Ama hassas ruhları şimdiden uyaralım; cinsellik, osuruk espriileri, ironi, iğrençlik… Tamam sevin demiyorum ama bu garip olgular sizi gülümsetmek yerine sinir ediyorsa *South Park: The Stick of Truth* size hitap etmiyor. Dizinin izleyicisi az çok neyle karşılaşacağından haberdardır ama ben bu evrene uzak olanlar için uyarımı şimdiden yapayım, sonra benden tiksinmeyin.



South Park her fırsatta olduğu gibi Stick of Truth'da da Kanada ile dalga geçmeye devam ediyor. Kanada'da geçen tüm bölümler eski Pokémon oyunları tarzında tasarlanmış.

OKULUN ARKA BAHÇESİ

Gelelim biraz da can sıkıcı şeyleri konuşmaya. Öyle çok can sıkıcı şeyimiz yok ama adettendir biz aklımıza takılanları dile getirelim.

Stick of Truth size klasik *South Park* deneyimini sunacak sunmasına ama tüm espriler de diziden oyuna aktarılmış değil. Dizide yapılmayan espriler, hatta çok daha yüksek metrajda dalga geçmeler *Stick of Truth*'un doğasında var. Ama *South Park*'ın modası geçmiş esprileri de yok değil. Misal gotikler meselesi. Gotik insan mı kaldı be *South Park*? Hâlâ onlarla ilgili espri görmek bizi hatıralara götürdüyse de, sanki daha yeni ve kalıcı *South Park* tiplemelerine ihtiyacımız var artık. (Gerçi oyun içerisinde bir gotik dansı yapmanız istenecek, bunu aynı *Guitar Hero* oynar gibi mini bir oyunla performans haline dönüştüreceksiniz ve çok eğlenceli ama benim dediğim şey başka.)

Bir başka konu da grafikler. Evet, *South Park* zaten karakteristik bir grafik yapısına sahip, bunun oyun için değişmesini beklemiyorduk. Bir röportajında dinlemiştim; Trey Parker *South Park* çizimlerini animasyondan bile saymıyor, "hatta çizim bile denemez" diyordu. Detaydan yoksun, basit vektörel kartonların birleşmesinden oluşan *South Park* grafiklerini düşündüğümüzde hak vermeden de edemiyoruz. Gelgelelim bahsettiğimiz grafik sıkıntısının bu konuyla bir ilgisi yok. Benim bahsettiğim şey oyundaki karakterlerin bazen yanıp sönmesi, bazen de tamamen yok olması. Örneğin arkadaşlarla muhabbet içinde olduğunuz bir sahnede kamera grubumuza doğru bir dönüyor, bir de ne görelim,



Stick of Truth'u ele geçirmek için her şeyi yapabilirdiniz. Ama artık çok geç… Geç olduğu için de aileniz artık eve dönmenizi istiyor. Oynamaya yarın sabah devam edebilirsiniz.

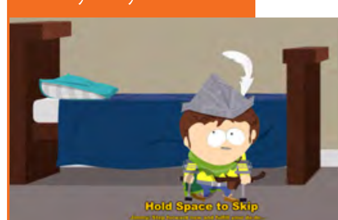
SOUTH PARK İZLEMEYEN DE OYUNDAN KEYİF ALIR AMA HOBİ OLARAK KEYİF ALIR (?).

KONSOLDA STICK OF TRUTH'A SANSÜR

Dünyada saçma şeyler vardır. Daha da saçma şeyler vardır. Bir de en saçma şeyler vardır. Ve bunların hiçbiri South Park'a sansür uygulamak kadar saçma değildir. *(Bölüm 31/69 Otostopçunun Galaksi Rehberi –Douglas Adams)*

Stick of Truth biz PC oyuncularına sınırsız ve sansürsüz olarak geldi ama konsol oyuncuları bizim kadar şanslı değil. Sansürün bizzat sebebi de PEGI ya da otorite kuruluşlar değil, yayımcı firma Ubisoft.

Peki Trey Parker ve Matt Stone bu durum karşısında sessiz kalır mı? Asla. Oyunun sansürlü kısımlarında sansüre karşı yergiler içeren bir resim yer alıyor.



PC ps3 360



YANİ NETİCEDE OBSIDIAN YAPTI BU OYUNU. OYNANIŞIN 10 (YA DA EN AZINDAN 9) NUMARA OLACAĞI EN BAŞINDAN BELLİYDİ.

+

- Mükemmel bir şekilde başarılmış "oyunlaştırma"
- Tüm önemli South Park espri ve mekanlarının oyun içinde yer alışı
- Ses işçiliği ve seslendirme
- Beklenileni vermesi
- Kısa olmayışı

−

- Grafik bug'ları
- Dövüş sisteminin tekrar eder ve nispeten sıkıcı oluşu

8+

SON KARAR
South Park'ın hastası bir insan olduğum için kendimi hiç bu kadar şanslı hissetmemiştim.

boşluk. Yanımızdakiler görünmez olmuş. Hal böyle olunca birkaç saniye anlam vermeye çalışıp, aklınızda grafikleri hayal gücünüze göre şekillendiriyorsunuz. Sizi ne kadar bozar bilmiyorum ama oyunun en az beş dakikalık bir kısmında bu şekilde bir kayıp var.

Son sıkıntım da RYO mekaniklerinden birinin bozuk çalışmasıyla ilgili. Oyunu "açık dünya" olarak adlandırabiliriz. Açık dünyada dolaşırken de her rol yapma oyunundaki gibi sokaklarda aniden düşmanlar belirip başımıza çöreklenebiliyor. Buraya kadar her şey normal, fakat düşmanı öldürdükten sonra herhangi bir binaya girip çıkarsak, işte o zaman sıkıntı var. Çünkü az önce öldürdüğümüz düşmanları yine aynı yerde buluyoruz. Oyun kendi de söylüyor, "bu oyunda dövüşmek sıkıcı ve zaman kaybı". Hal buyken esprilerin peşinde koşarken sürekli dövüşmeye takılmamız, hatta öldürdüğümüz düşmanların tekrardan ayaklanması biraz can sıkıcı olabiliyor. Neyse ki tüm sıkıntılar bu kadar. Oyunun zevkini toptan kaçırabilecek herhangi bir nane yok. Belki Mr. Slave'in kalın bağırsağında bulduğumuz iPhone keyfimizi biraz daha kaçırabilir... Ama onu da *South Park*'ın *South Park*'lığına verip görmezden gelebiliriz bence.

ATA SPORU: SOUTH PARK SESSİZLİĞİ

South Park: The Stick of Truth tüm dengesiz, absürt ve spontane hikâye anlatımının yanında, 17 yıldır bıkmadan devam ettirdiği alışkanlığını da yanında getiriyor; yine topluma ve insanlığa bir dolu sallıyor. Özellikle düşen UFO ve Taco Bell ile ilgili geyiğe rastgeldiğinizde anlayacaksınız ki, *South Park* ekibinin kafası başka bir türlü çalışıyor. Bu öyle bir başkalık ki, ne başka bir dizi o kıvama gelebilir, ne de herhangi biri bu denli sivri eleştirilerle dünya üzerinde varlığını devam ettirebilir. O sadece *South Park*'a ait bir özelliktir, başkası tarafından kullanılamaz, yapılamaz ve kimseye devredilemez.

"OLMUŞ!" demekten kendimi alamadığım bir evredeyim şu an. İlk defa bir oyunu yavaş oynayayım da çok sürsün diye günlere bölerek "bitirmemeye" uğraştım. Yan görevlerden nefret eden ben, ilk defa tüm yan görevlerin peşine düşüp "İsa"'yı bulmaya çalıştım. İsa'yı bulmaya çalışırken belki onunla saklambaç oynadım ama bu popomdaki uzaylıların yerleştirdiği ışınlanma makinesinden keyif almama engel olmadı. Kanada prensesinin eşi cinsel organından ses çıkartmaya bağımlı olsa da ben ona gayet iyi davrandım. AIDS'e yakalanıp tedavi oldum. AIDS'im geçmedi ama artık Magic Johnson AIDS'ine dönüştüğü için zararsız hale geldi. Sahi, Morgan Freeman artık sayemde bir tane daha fazla "çil"e sahip, çünkü her filmde olduğu gibi oyunda da karmaşık bir konuyu açıklamasına izin verdim.

Tüm bu saçmalıkları, düzensizlikten oluşturduğun bir düzene kondurduğun için, bana bu saçmalıkları yaşama fırsatı verdiğin için teşekkürler *South Park*. Yıllardır beklediğim, beklediğime bunca değen bir oyun daha olmamıştı.



Ve kız olmak hiç de kolay değil...

Tür: RYO, Komedi **Yapım:** Obsidian Entertainment **Yayın:** Ubisoft **Dijital İndirme:** 100 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18+



KISA KISA SOUTH PARK EVRENİ

Madem iki lafımızdan biri "South Park'ı halihazırda izliyorsanız bu oyunu daha bir seveceksiniz" oldu; izlemeyenler ve detaylarına inmek isteyenler için kısa bir özet geçersek iyi olacağını düşündük. Buyrunuz efenim.



1 South Park nedir, içilir mi?

South Park Trey Parker ve Matt Stone tarafından 1997 yılında yaratılmış bir çizgi dizidir. Dizi, genellikle Cartman ve arkadaşlarının "garip" ve bir o kadar da "absürt" serüvenlerini anlatır. Cartman genellikle faşist, bencil ve acımasız rolündedir. Kyle ise aynı sebepten Cartman'ın hem en iyi arkadaşı hem de baş düşmanıdır. Kyle Yahudi'dir, Cartman ise Hitler hayranı. Bu ikilinin ne kadar garip bir arkaplanda arkadaşlık edeceği sanırım şimdiden aklınızda canlanmıştır.



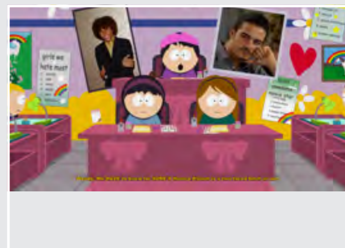
2 Yan Karakterler

South Park'ı South Park yapan, biraz da yan karakterlerdir. Gey ve seks bağımlısı Mr. Slave, cümlelerinin sonunu sürekli "taam mı?"diye bitiren okul müdürü Mr. Mackey, zenci olduğu için doğuştan bas çalmaya yetenekli Token... Bunlar South Park'ın sabit yan karakterlerinden bazılarıdır. Ama gel gelelim South Park, bölümlerine öyle konuk yan karakterler alır ki, dalga geçiş işlemini bir sanata dönüştürerek kişinin karizmasını bölüm sonunda sıfıra indirir. Örneğin "balık çubukları" ile ilgili bir espri yapıp tüm dünyayı kasıp kavuran Jimmy'nin esprisi bir bölümde bir şekilde Kanye West'in kulağına gider ve Kanye West esprinin kendisi hakkında yapıldığına inanıp gey bir balığa dönüşür. Fantazi dünyasının sınırlarını zorlayan bu takım gariplikler, South Park evreni için bir rutindir. Bu absürtlükler öyle güzel temellendirilir ki, "olm oha lan!" tepkisi South Park izlerken bir atasporuna dönüşür.



3 Trey Parker ve Matt Stone Deli Midir? Raporlu Olanından Mı?

Böyle sıradışı bir yapım, elbet sıradan insanlardan beklenilemez herhalde. Doğal olarak dizinin yaratıcıları Parker ve Stone'un da ne kadar "tuhaf" insanlar olduğu yadsınamaz bir gerçek. Çizgi dizinin yapılışını konu alan "The Making of South Park" belgeselinde, XBOX oynarken kendi reklamlarını gören yapımcılar bölümün yayınlanmasına dakikalar kalana kadar yeni bölümü tamamlayamaz. Hayatı rock n' roll kıvamında gevşek yaşayan bu iki kafadar 2000 yılında bacaklarını ağda yapıp, kadın kıyafetleri içerisinde Oscar törenine LSD etkisinde katılmıştır. Sunucuların sorduğu soruları anlamayıp garip cevaplar veren ikilinin kafa yüksekliği, sonradan onaylanmıştır.



4 South Park Şarkıları

South Park neredeyse her bölümünde "dile dolanan yeni bir şarkı" üretmek konusunda başarılı bir gidişat sürdürdü. Özellikle 1999 yılında yayınlanan uzun metraj South Park filmi Bigger & Longer and Uncut sanıyorum ki South Park'ın müzikal tadındaki şarkılarında çıktığı en yüksek noktaydı. (Kyle's Mom is Bitch'I sanırım bilmeyenimiz yoktur.) Hatta bir dönem bu filmdeki Terrance & Phillip'in osuruk solosunu telefon melodim yapmıştım ama metrobüste garip garip bakan insanların bakışları galip geldi ve değiştirdim.





Diablo III Reaper of Souls

Allah'ın emri, Peygamber'in kavliyle... Ruhunuza talibim -Sinan Akkol

Diablo III'e iki yıldır elimi sürmedim. Aynı oyunu üç kez bitirdikten ve 94 saatimi tek bir karaktere gömdükten sonra, her akşam aynı yaratıkları tekrar tekrar kesmenin manasızlığına erdim ve oyunu kaldırdım. Zamanımın önemli bir kısmını da Gold Auction House'da geçiriyordum. İyi paraya item satmak hoşuma gidiyordu elbette, ama beni cezbeden asıl şey o sanal eşyaların satıldığını haber veren "çıling!" sesini duymaktı.

Ama sorun da burada ortaya çıkıyordu işte. *Diablo*'nun özündeki o "bir sonra ne düşecek acaba" beklentisinin müthiş heyecanının yerini, Auction House'da parayı bastıran herkesin istediği item'ı satın alabildiği garip bir durum almıştı. Gold sağan Çinliler, reklam yapan spamciler ve 10 Euro verip 50 milyon altın alan herkesin "ben kral oldum" edasıyla dolaştığı bir oyuna dönüştü.

Oysa *Diablo III*'ü çok sevmiştim. Error 37'sine, CGI olmayan (grrr!) ara videolarına, basitleştirilmiş hikâyesine rağmen, Auction House'u kullanmayı da, istediğim her skill'i deneme izin veren sistemini de çok sevmiştim. Ama bu sevgim, altın çiftçileri tarafından Sanctuary'nin kıraç topraklarına gömüldü. Üstü sürüldü. Ben de batıya göçtüm.

WESTMARCH'IN KARANLIK SOKAKLARI

Reaper of Souls, *Diablo III*'ün bittiği yerin sonrasında başlıyor. Diablo'nun ruhunu taşıyan Black Soulstone'u hem insanlardan, hem de meleklerden korumak isteyen Tyrael, Horadrim savaşçılarının yardımıyla onu cennetten çalar ve kimsenin bulunamayacağı bir yere gizlemeye karar verir. Ama hiç beklemediği eski bir dostu, bilgelik meleği **Malthael** çıkagelir ve Black Soulstone'u alarak uzar. Ve hemen akabinde, dünyanın en büyük şehirlerinden biri olan Westmarch'da toplu ölümler ve ölenlerin korkunç yaratıklar olarak geri dönüşü başlar.

Malthael'in amacı nedir? Bir melek neden Diablo'nun ruhunu ister? Bilgelik meleği neden bir ölüm meleğine dönüşmüştür? Ve onu kim durdurabilir? Bu dört sorunun da cevabını bulmak için Tyrael kalan son Horadrim savaşçısını O'nu bulmaya gönderir. Dünyada kalan son Nephalem'i... Bizi.

Açık konuşmak gerekirse, *Reaper of Souls*'da *Diablo III*'ten daha önemli bir hikaye ve daha inandırıcı ve korkunç bir düşman var. Hatta, *Lord of Destruction*'ı da katarsak, bugüne dek çıkmış beş *Diablo* oyunu içinde, ilk iki oyundan sonraki en önemli hikayeyi anlatıyor ve Lore'a en büyük katkıyı yapıyor *Reaper of Souls*.

YENİ BİR ACT

Reaper of Souls'un hayatımıza kattığı dört önemli yenilik var: *Diablo III*'ün hikayesini devam ettiren yeni bir bölüm (Act 5), tank olan yeni bir karakter (Crusader), eşyaların özelliğini değiştiren bir Artisan (Mystic) ve oyunu bitirenler için müthiş bir zaman girdabı olan Adventure Mode. Bunlar büyük olanlar, bunların haricindeyse tonlarca yenilik var: Yenilenmiş Loot sistemi, yenilenmiş Paragon sistemi, yeni Legendary'ler, daha anlamlı güçler, yeni zorluk seviyeleri arasında dilediğiniz zaman geçiş yapabilme, her karaktere eklenen yeni Skill'ler ve tamamen yenilenmiş dengeler... Liste uzayıp gidiyor... İşin güzel tarafı ise bu uzun listenin ilk dört büyük maddesi haricindeki tüm değişiklikler 2.0 yamasıyla birlikte zaten geldi *Diablo III*'e. Yani yeni hikaye, Crusader, Mystic ve Adventure Mode ilginizi çekmiyorsa, *Reaper of Souls*'u almasanız bile *Diablo III*'e geri dönmeniz için çok sebep var.

Bence *Diablo III*'ü sevdiyseniz *Reaper of Souls*'u almamak büyük bir kayıp olur. Bir kere Act 5, Act 4'ten çok daha uzun.



Oyunun karanlığı tam da "Diablo 3 çok cıvıl cıvıl" diyenlere cevap niteliğinde.

ZANAATKARLAR ODASININ YENİ ÜYESİ: MYSTIC

Act 5'in başlarında bu tombul hanımla karşılaşacaksınız. Blacksmith ve Jeweler'ın yanına dükkanını açan Mystic bir çingene ve geleceği okuyan bir medyum. Ama bizi asıl ilgilendiren yanı bu değil: Herhangi bir eşyanın bir özelliğini bambaşka bir özelliğe dönüştürebiliyor. Böylece 6 özelliğinden 4'ü işinize yarayan ama ikisi yaramayan bir Legendary'yi parası ve malzemeleri mukabili daha yararlı bir eşyaya dönüştürebiliyorsunuz.

Tabii bu işlemi sürekli tekrarlayarak cılkını çıkartmamamız için, her değişimin bir maliyeti var. Parası önemli değil, ama malzeme gereksinimleri yutkunmanıza sebep olabilir: Birçok malzeme için Legendary'lerinizi Blacksmithe parçalatmanız gerekiyor!

Mystic'in ikinci özelliği olan Transmog ise, üzerinizdeki eşyaları bambaşka görünüşlere kavuşturuyor. Pek kullanmadım, savaşın kaosu içinde karakterime zoom edip üstünü başını moda eleştirisine tabi tutacak değilim. Ancak belki birilerinin hoşuna gidebilir olabilecek bu özellik, bence çok gerekli değil.







İçimde kalan Shen'in hikayesi sona eriyor... Da o kız Diablo 2'deki Sorceress değil mi?!

Hatta, *Diablo III*'ün yarısından fazla bir oyun süresi var diyebilirim... Tabii zart diye ana göreve gitmezseniz. Benim oynayışım tam 14 saat sürdü, ki bu sadece yeni Act. Bunun üstüne Adventure Mode ve baştan sona kasılacak yeni bir Crusader karakteri ekleniyor ki, sırf bunlar bile *Reaper of Souls*'un hayatımızdan bir 100 saat daha alacağının göstergesi.

Reaper of Souls'u oynamanın en ideal yolu, önce en sevdiğiniz karakterle Act 5'i bitirmek. Böylece hikayenin tüm gizemlerini çözer, spoiler yeme ihtimalini sıfıra indirirsiniz. Akabinde açılan Adventure Mode'da vakit geçirmeye başlayın ve biraz yaratık avlayıp dolanın... Nasıl olsa ömrünüz burada geçecek... Sonra da sıfır bir Crusader açıp, oyuna en baştan başlayın. Ama lütfen, yeni karakterinizi Hardcore modunda açın. Evet öldüğünde yitip gidecek ama hiç almadığınız kadar zevk alacak, korkarak oynayacaksınız oyunu. Hem, Paragon seviyeleri artık tüm karakterleriniz arasında paylaşıldığından ölen karakterinizin yerine yenisini hızla güçlendirebiliyorsunuz.

HİKÂYEDEKİ DEĞİŞİM

Diablo III'ün en çok eleştirdiğim yönü, şahane bir dünya olmasına rağmen sığ hikayesiyle diyalogları ve hep aynı Event'leri yüzünden, üst zorluk seviyelerine ulaşmak için her karakterle oyunu 4 kez bitirmek zorunda olmanın ciddi anlamda bunaltmasıydı. *Reaper of Souls*'da bu sıkıntıyı çözmüş Blizzard. İnancına ve görevine çok sadık olan yeni Crusader karakterini açıp NPC'ler arasındaki tüm diyalogları yeniden yaşamanız lazım. Event'ler de, özellikle Act 5'te karşınıza çıkacak olanlar, biraz daha keyifli ve anlamlı.

İlk oyundan aklımda kalan en önemli diğer konu da, hem yanımızdaki Follower'ların, hem de Shen'in hikayesinin tamamlanmamış olmasıydı. Meğerse onları ek pakete saklamış çakallar. Her üç Follower'la da, Shen'le de özel birer görev sizi bekliyor, ki bu görevler bu karakterlerle aranızdaki bağı güçlendiriyor. Shen'i *Diablo III*'te çok sevmiştim, hikayesinin devam etmesine çok sevindim.

(**ÇOK ÖNEMLİ NOT:** Oyun boyunca dümdüz ana quest'e gitseniz de, Pandemonium'daki tüm yazıtları bulup dinleyin... Sanctuary dünyası hakkında, eğer kitapları falan okumadıysanız, çok değerli bilgiler edineceksiniz.)

ZOR MU? ZOR MU DEDİN?!

2.0 güncellemesiyle birlikte artık oyunun beş zorluk seviyesi var ve istediğiniz seviyeden başlayabiliyorsunuz (Hardcore karakterler hariç). En son zorluk olan Torment seviyesiyse kendi içinde altıya ayrılmış durumda. Bunu karatede siyah kuşağa ulaşanların atladığı Dan'lar gibi düşünebilirsiniz (düşünemedi...) Benden size tavsiye: Oyundan maksimum zevk almak için zorluk seviyenizi sizi zorlayan en üst seviyede oynayın. Unutmayın ki ölmediğiniz bir Diablo, Diablo değildir (ve zor seviyelerde daha iyi item düşüyor :)

Act 5'te ana oyuna göre çok daha kalabalık kapışmalar oluyor, yaratıkların büyüklükleri de arttığından dar koridorlarda Witch Doctor'un pet'leriyle kapıyı tıkayıp siz arkalardan çalışabiliyorsunuz. Ancak artık çoğu dövüşte taktik değiştirmek gerekiyor, özellikle de Boss ve Elite'lerde dayak yerseniz yeni yetenek/eşya bileşimlerini denemelisiniz. Mesela, Witch Doctor'la Malthael dövüşünde çok ciddi sıkıntı yaşamıştım, çünkü yaratıklarımı hemen pert ediyor, iki saniye yerinde durmadığı için de alan etkili saldırılarım etkisiz kalıyordu. Bir kez öldükten sonra Hex, Spirit Walk gibi özelliklerde Health Rune'larına abandım ve hasar alsa da hemen iyileşen WD'la Malthael'in üstesinden geldim.

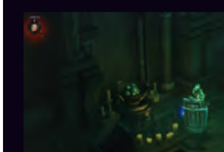
Diablo III'e uzun süredir girmediyseniz, el emeği göz nuru tüm eşyalarınızın artık çöp niteliğinde olduğunu söyleyebilirim. En azından, satış değeri olarak. Bu eski eşyalara "Legacy"



Westmarch'dan arkadaşlarla boss moss dinlemiyoruz.

DIABLO DETAYLARDA GİZLİDİR

Oyunun sonlarındaki kaostan sonra başa dönüp sıfır bir karakter açmak hoş oluyor. Yavaş yavaş, sindire bildik bölümlerde gezince, onca zamandır görmediğim nice detaylarla karşılaşıyor insan. Mesela, zindan duvarlarına yazılmış yapımcı isimleri gibi



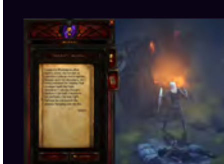
Cain ve Leah'ın evindeki masanın üstündeki iki tabak ve yarım kalmış iki somun ekmek gibi



Tristram'da sayıklayan bu NPC'nin, oyundan çok önce forumlarda dönen bir diyalogla Skeleton King'i haber verişi gibi



Ve Diablo 2'de bize yardım eden karavancı Warriv'in acı sonu gibi





Act 5'teki efsanevi Event'lerden sadece biri.

deniyor ve satmak yerine Blacksmith'te eritip malzeme yapmak daha akıllıca. Aynı şey eski Gem'ler için de geçerli. Act 5'e başlar başlamaz tepenize Marquise Gem'ler yağmaya başlıyor.

İÇİMİ ISITTIN DIABLO

Ecnebilerin kendini kasmadan, makyaja boğmadan doğal bir güzelliği olan kadınlar için kullandığı bir terim vardır: "Effortlessly Beautiful"... Türkçeye "zahmetsizce, kendiliğinden güzel" diye çevirebiliriz bunu... Şunu kabul edelim ki *Diablo III* güzel görünmeye uğraşmıyormuş gibi güzel bir oyun. Tam Blizzard tarzı yani. Sanki grafik sanatçıları daha projenin başında görsel bütünlüğü kafalarında sağlamış, sonra hep birlikte aylar boyunca çalışmış, bir bütün olarak görselliği oturtmuş ve bir yönetici de çıkıp "bu görseller olmamış, yeniden çalışın" dememiş gibi.

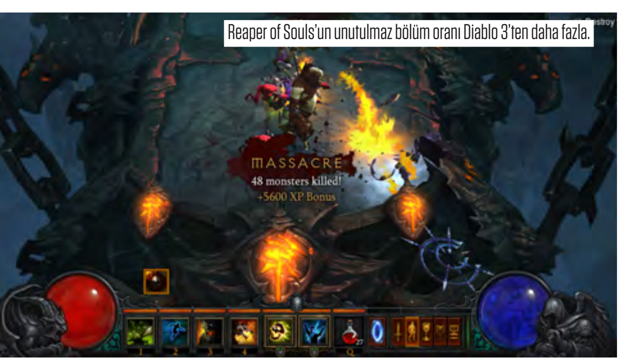
Reaper of Souls ise bu doğallığın üstüne, özlediğimiz eski Diablo karanlığını ekliyor. Oyunun başladığı Westmarch'taki gece, oradan daha da karanlık ve kasvetli yerlere doğru ilerledikçe daha da korkunçlaşıyor. Bölüm tasarımları ilk 4 Act'ten bu anlamda ayrılırken, görsel bütünlük ve akılda kalıcı inanılmaz görüntüler de var. Mesela, üstüste ölülerin yığıldığı bir ara sokakta Zoom edip yüzlerdeki acıyı görmek, Pandemonium kalesine girmek için devasa bir koç başının tepesinde dövüşmek, öldüğünde bambaşka bir aleme açılan bir boyut kapısına dönüşen yarı ekran boyundaki Realmwalker'la kapışmak, görsel olarak *Reaper of Souls*'u *Diablo III*'ün üstüne taşımış.

BİR MARUZATIM OLACAK

Peki, şikayetlerim yok mu? Olmaz mı? İnsanoğlu açgözlü yaratılmıştır ve *Diablo III* de açgözlülüğe oynayan bir oyun olarak kendi payına düşeni almalı... Her şeyden önce, bence Normal karakteri hardcore'a çevirme opsiyonu olmalıydı. Ortalık karışmaması için, sadece dönüştürdüğünüz karakterin üstündeki item'larla. Böylece tam serbestlik sağlanırdı. İkinci en büyük eksiklik ise, rastlege Event'lerin sayısı ve çeşitliliği, çok daha fazla olmalıydılar. Bence ideal çözüm, oyun genelinde 200'den fazla Event olması, bunların 100 tanesinin her bir oynanışta rastlantısal olarak oyuna serpiştirilmesi şeklindeydi. Böylece oynanıştaki rastlantısallık sadece Loot avına değil, oynanışa da yansırdı. Daha bunun gibi birçok eksiği var *RoS*'un ama sıkı birkaç yamayla ve içerik paketiyle giderilebilir diye ümit ediyorum. Hem, bu gelecek *Diablo III* eklentilerinin ilki. Eğer yanılmıyorsam en az iki, en çok üç yeni ek paket göreceğiz.

Reaper of Souls Blizzard'ın *Diablo III* oyuncularından af dileyişi. Yapacakları hiçbir yeniliğin ilk Diablo'nun sonunda kahramanımızın yaptığı fedakarlığının üzerimizde bıraktığı şoku, veya Tyrael'in Diablo ve Baal'la aynı anda köprü üstünde kapıştığı o efsanevi sahneyi unutturamayacağını biliyorlar elbette. Hikâye ve efsanevilikten ümidimizi kessek de, en azından yüzlerce saat keyifle loot peşinde koşabileceğimiz bir oyun haline getirilmiş *Diablo III*. Eğer ilk oyunu benim gibi terk ettiyseniz, almadan önce 2.0.1'li hâlini bir deneyin. Gördüğünüz şey hoşunuza giderse de, eliniz *Reaper of Souls*'a gitsin.

Şimdi izninizle, "Üllll Yollum" diyerek 100 saattir yanımdan ayrılmayan Gargantuan'ımı tımar etmem gerek.



Reaper of Souls'un unutulmaz bölüm oranı Diablo 3'ten daha fazla.

CANA CAN KATAN MOD: ADVENTURE MODE

Act 5'i de bitirince ortamı terk edip gitmiyoruz: Çünkü yepyeni bir oyun modu olan Adventure Mode açılıyor. Artık tüm Act'lerdeki tüm Portal'lara erişebiliyorsunuz ve Tyrael size buralarda yapılacak Quest'ler veriyor. Bir Boss'u öldürmekten lanetli bir sandığı koruyan 100 yaratığı kesmeye kadar değişen birçok görev var. Bir Act'teki 5 görevi yaparsanız da ekstra XP, altın ve içinden nice hazineler çıkan Horadric sandıkları veriliyor. Görevleri yaptıkça size Blood Shard'lar da veriliyor. Kasabaya eklenen yeni satıcıdan bu parçalarla özelliklerini göremediğiniz sürpriz eşyalar alabiliyorsunuz. Ayrıca diğer dükkanlarda da çok pahalı (1,5 ila 5 milyona satılan) planlar da alabiliyorsunuz.

Bu arada, düz bir yaratık kes-geç bölümü değil burası. Tyrael ve diğer birkaç NPC yeni diyaloglarla kendi aralarında konuşurken, kasabaya katılan yeni NPC'ler de oluyor. Bu modda bazı bölümlerin grafikleri de değişiyor. Act 2'deki Caldeum'un gece hâlini görüyoruz mesela.

Ama esas zurnanın zırt dediği yer, Nephalem Rift'leri oluyor. Bazı görevlerden düşen 5 Rift key parçasını birleştirince bir kez buraya girme hakkınız oluyor. Nepahlem Rift'ten geçince tamamen rastgele bir zindana, çok değişik türden yaratıklar atanıyor ve zindanın sonundaki Boss'u dahil temizlemeniz isteniyor. Tabii ki ödüllerin içinde sadece bu modda kazanabileceğiniz özel Legendary'ler var... Açıkçası bu quest'ler gerçek Diablo III hastalarını mest edecektir diye düşünüyorum.

+

- 14 saatlik yeni bir hikâye
- Sonsuz adventure modu
- Oynamak isteyeceğiniz yeni bir karakter
- Artisan ve Follower hikâyeleri sona eriyor
- Tüm oyunu toparlayan çok anlamlı yüzlerce düzeltme
- Loot! Çok güzel, çok fazla loot!

–

- Her şeye rağmen, içerik hızla tükeniyor
- Sanctuary evrenine dair çok fazla şey eklenebilir, ama tüm yenilikler oynanışa yönelik
- En azından oyun içi para Auction House'u kalabilirdi (seviyordum AH'ı ben!)

9

SON KARAR
Diablo 3'e özel bir gıcığınız yoksa, efsanevi bir Blizzard ek paketi sizi bekler.

Tür: Aksiyon RYO **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Activision **Kutulu Fiyatı:** 108 TL **Dijital İndirme:** 120 TL (Battle.net) **Yaş Sınırı:** 16+
Dahası İçin: http://eu.battle.net/d3/en/reaper-of-souls/



D.U.P.'LERİ DUP DUP DİYE VURALIM! -Sarp Kürkcü

inFAMOUS SECOND SON



Şubat 2013'te Sucker Punch'tan **Nate Fox** bir hayli karamsar bir konuşma yapmıştı Sony'nin sahnesinde. *inFamous* serisinin üçüncü oyununu tanıtırken kendi politik geçmişinden, daha da önemlisi baskı ile kurulan "güvenli" toplumların özgürlüğümüzü elimizden alışından bahsediyordu. O kadar karanlık bir konuşmaydı, o kadar karamsar bir hava çiziyordu ki oyun tanıtmak yerine sıkıyönetim ilan ettiğini bile düşünebilirdiniz.

Üstünden bir yıl kadar geçti ve elime Dual Shock 4'le, *inFamous: Second Son*'ın akan yazılarına bakarken sahnede edilen o lafların ne kadar da abartılı ve aslında yanıltıcı olduğunu fark ettim. *Second Son* o kadar karanlık değil. Aynı zamanda o kadar teorik ya da kapsayıcı da değil. Aksine kişisel, empati kurulabilecek, göz önünde olan bir hikâyeyi anlatıyor.

DENİZ KENARINDA SAKİN YAŞAM MI?

Bunca aydır çok gördük yüzünü Delsin Rowe'un. Oyun boyunca kontrol ettiğimiz, hayatının bugüne kadarki kısmını sprey boyalar ve **Banksy**'den esinlendiği aktivist tavrıyla ilerleten bu Amerikan yerlisi genç, kendi hâlinde bir grafiti sanatçısı. Abisi Reggie de bölgenin şerifi olduğundan adalet sistemiyle ilişkisi de çalkantılı. Çünkü Reggie, Delsin'i birkaç kez nezarete atmış. Sonuçta grafiti, biz sevsek de sistemin "vandalizm" olarak tanımladığı bir suç ve birilerinin bu suçu cezalandırması gerekiyor.

Second Son, ikinci oyundan yedi sene sonra ama alakasız bir şekilde, bu ritimde başlıyor işte. Delsin'in sıradan yaşamını, Akomiş (yerli kabilenin adı) yerleşim alanı içinde sıradan hayatları konu alıyor yani. Ama ne zaman ki D.U.P.'nin transfer aracı yerleşim alanı içinde kaza yapıyor, o zaman Reggie ve Delsin'in arasındaki ufak çekişmeler askıya alınıyor. Çünkü Department of Unified Protection, yani Birleşik Koruma Departmanı'nın aracının içinden çıkan bir adam Delsin'e bir açıdan müthiş, diğer yandan onu sonsuza dek damgalayacak olan hediyeyi sunuyor istemeyerek: Conduit güçlerini.

inFamous: Second Son, eğer önceki oyunları oynadıysanız ya da bugüne kadar çıkmış birkaç videoya göz attıysanız çoktan fark ettiğiniz gibi bu güçler üstüne kurulu. Ama ilk oyundaki taş üstünde taş bırakmayan kaosun aksine, daha öznel şekilde gelişiyor her şey işte. Zaten Delsin ayağa kalkıp ilk adımını attığında da bu oyunun kalanına yayılacak maceraya atılmış oluyorsunuz.

Öncelikle Delsin, Reggie ve diğer herkes Türkçe konuşuyor. Zaten Sony'nin PlayStation 4 ile ilgili bilgilendirmelerinden *Second Son*'ın Türkçe olacağını biliyorduk. Ama başından sonuna kadar çeviriden baymadan oynayabilmek, ara menüleri kendi dilimizde okumak yine bir keyif.

Diğer bir konu, oyuna adım attığınız ilk andan itibaren her şeyin mükemmel görünüyor olması. Yapımcı Sucker Punch, Sony ile birlikte çalışmanın meyvesini görsellik ve yükleme sürelerinin azaltılmasında sunuyor bizlere. Gerçi oyunun ilk adımlarında gördüğünüz şey sakin bir yerleşke, ağaçlar, biraz da deniz. Delsin, su birikintisinden bir kedi misali korktuğu için suyun pek tadını çıkaramıyorsunuz tabii ama olsun.

SEATTLE'IN YAĞMURLU GECELERİ

Bir de adını sürekli duyduğumuz, yolumuzun düşüp



D.U.P. askerleri iyi eğitimli. Sabit durmadan dövüşmeniz gerekiyor.


Grafiti sanatçısı Banksy'nin izleri Seattle'a sizinle taşınıyor.



de bir daha çıkamayacağı Seattle var. *inFamous*'ın önceki oyunlarının aksine hayali bir şehir yerine gerçeğini modellemeyi seçmiş yapımcılar. Bunun sonucunda da eğer oralarda bulunmuşsanız tanıdık gelecek mimarilere rastlıyorsunuz. Bunun, bizim gibi uzaktan bakanlar için en net örneği Space Needle kulesi. Zaten Seattle dendiğinde mimari olarak benim hatırladığım başka bir şey yok.

Ama şehrin planı, yapımcıların dediğine göre gerçekle yakından uzaktan alakalı değil. Oynanışa uygun olsun diye baştan aşağıya yenilenmiş ve ne yalan söyleyeyim birazcık küçük. Yani tanıtımını "açık dünya" olarak yapan bir oyunda, etrafta koşturup maydonoz olabileceğiniz bir şeyler bulmayı bekliyorsunuz ama *Second Son* bu beklentinize pek de kulak asmıyor. Alanlar küçük, üstelik birbirine çok benziyor. Bir köprüyle ayrılan ve bir şekilde senaryoya eklemlenen iki yakanın ne ismen, ne de cismen aklınızda kalması kolay. İki yakada biraz tarz farkı var tabii ama aklınızda kalacak olan tek şey her yerin çok güzel gözüktüğü.

YÖNLENDİRİLMİŞ GÜCÜN TADI

Delsin, bu şehre kişisel amacı için geldiğinde, aslında her şeye hayli yabancı. Ama bu çok dert değil. Elinizde havalandırmaları kullanabildiğiniz, havada süzülebildiğiniz ve vurulsanız bile hızlıca toparlanmanızı sağlayan bir gücünüz varsa zaten neden yabancılık çekesiniz ki? Ama Delsin'in ikilemi burada ortaya çıkıyor, çükü Seattle D.U.P. tarafından sıkıyönetimde adeta. İnsanlar baskı altında yaşıyor, her yerde kontrol noktaları var. Gökleri insansız hava araçları sarmış durumda. Eskinin conduit'leri şimdinin biyoteröristleri olmuş ve halk onlardan delicesine korkuyor.

Şehirde ana senaryonun bizi itelediği bir çizgi var tabii ama yan görevler de aklınızı çelmeye çalışıyor. Öncelikle Seattle'ın bu sıkı yönetimi D.U.P.'nin mobil kontrol merkezlerine bağlı. Buraları ele geçiriyorsunuz ki, hem görevleri yapabilesiniz hem de D.U.P.'nin etki alanını düşürüp hızlı yolculuk için nokta açabilesiniz. İlk birkaç tanesinde heyecanlı olsa da güçlerinizin püf noktalarını öğrendikçe süreci kolaylaştırdığınız ve sıkıcılaşan bir hâle geliyorlar.

Yan görevlerde ise kimi zaman gizli bir kamerayı bulmaya çalışıyorsunuz, kimi zaman oyundaki karakterlere dair hikâyelerin detaylandığı ses kayıtlarını kovalıyorsunuz. Ama benim için en zoru, gizli görevde bir ajanı bulmak oluyor ki canımdan can koparıyor o görevler. Fazla hızlı kaçıyor bu pis ajanlar.

PARANIN İKİ YÜZÜ

Delsin'e de, önceki oyunlarda olduğu gibi iki şekilde çevresiyle etkileşime girme şansı veriliyor: İyi ya da kötü karma alarak. Bu yönelim hem güçlerimizde nelere erişeceğimizi, hem senaryonun (oyunun sonu dahil) bazı kısımlarını, hem de oyun içinde insanların kimin tarafında yer alacağını belirliyor. Ama sonuncusuna çok odaklanmayın, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

İşin kozmetik kısmındaysa Delsin'in giydikleri, aldığı kararlara göre başkalaşıyor. Ceketinin ve sweatshirt'ünün sembolik olarak değişimini izliyorsunuz. Oynanış açısından hiçbir fark yaratmasa da keyif veriyor, sürekli bir adım ileriye gitmek istiyorsunuz. Ama her oyunda olduğu gibi, *Second Son*'da da kötü adam olmak çok daha kolay.

Bir kere karma için sadece ana senaryo kararlarına ya da yan görevlere kendinizi adamanıza gerek yok. Ha iyi olmak istiyorsanız, üzgünüm. Ancak önceki savaşlarda yaralanmış insanları gidip enerjinizle kurtarabiliyorsunuz, o kadar. Ama kötü olmak isterseniz, her bir sivil sizin vahşetinizden tatmaya hazır şekilde dolanıyor Seattle'da. Bu da, iyilik için >>

TAMİRAT

Oyunda, özellikler serbest dünya özellikleri olmasına rağmen binalarda ve Delsin'in etkileşiminde sıkıntı var. Koridor temelli olsa, "boşver" diyebileceğiniz birçok model hatası var. Delsin sütunların içine giriyor, binaların yerle olan birleşimleri pas geçilmiş. Her şeyin ötesinde, binalara tırmanırkenki görsel ve mekanik teklemeleri nedir öyle yahu?

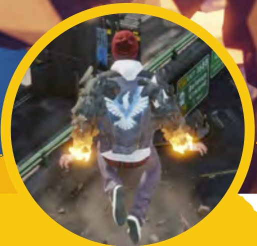
DÜNYAYI KURTARMAK İÇİN ÇABA GÖSTERMEK YOK YA DA GELECEĞİN YÜKÜ SİZİN ÜSTÜNÜZDE DEĞİL BU SEFER.


Gece / gündüz değişimi senaryoya bağlı. Görsel tatmin için gecenin hakkını vermeyi unutmayın.





Bu sadece reklam için kullanılmıyor. Gerçekten parçacıkların havada uçuştuğu sahneler var ve performans gayet iyi.



SEVİLMEYEN ÇOCUK

Oyunun senaryosu, peşinden gittiğimiz beton gücüyle alakalı. Bu beton gücü, karşımızdaki düşmanlarda bize öyle şekillerde gösteriliyor ki, elinize geçtiğinde gerek zıplarken, gerek dövüşürken harikalar yaratacağınıza falan inanıyorsunuz. İnanmayın. Çok fazla heyecanı kaçırmak istemiyorum ama Second Son, oyundaki tüm güçlere aynı özeni göstermemiş. Oyunun sonunda, hayal ettiğiniz şeyi bulamazsanız kırmayın oyunun diskini, tamam mı?

>> debelenen benim gibi insanları biraz zorluyor ama aynı zamanda bir başarmışlık hissi de veriyor. s

NEON VE DUMAN. BAŞKA?

Buraya kadar özellikle sakladığım konuya girmenin vakti geldi. Tamam, her şey iyi hoş ama Delsin'in sahip olduğu bu güçler neler? Oyunda, elinize geçen güç sayısı dört. Bunlar senaryoda elde ediş sırasına göre duman, neon, video ve beton. Delsin, başkalarına dokunarak onların güçlerini alıyor, zaten *Second Son* da Delsin'in bir kişiden bir gücü almaya odaklanması üstüne kurulu. Amacımız bu yani.

Ne yazık ki *inFamous 2*'dekine benzer şekilde güçler arasında çok fark yok. Hadi, orada elektrik merkezliydik ve diğerleri baharat kıvamındaydı ama *Second Son*'da insan birazcık farklılık istiyor. Yanlış anlamayın, özellikle görsel anlamda güçler harika. Zaten daha ne kadar grafikleri övebilirim bilmiyorum. İşi gücü bırakıp, gece karanlığında neon gücüyle duvarlarda iz bırakarak koşmak ya da video gücüyle havada süzülmek tatmin ediyor sizi. O zaman, görsel anlamda yeni nesle adım attığınızı biliyorsunuz işte.

İş dövüşlere geldiğindeyse, görsel tatmin bir yere kadar götürüyor sizi. Hepsinin saldırısı benziyor, hepsinde R1 ağır saldırı yapıyor, hepsinde aynı tuş bomba atıyor. Ayrıca başlarda fark edeceğiniz üzere, tek conduit siz değilsiniz. Karşı taraf da sağlam. D.U.P.'nin sıradan askerleri çok kısa sürede sahneyi terk edip beton gücüne sahip abilerle sizi baş başa bırakıyor. Normal savaşlarda karma türünüze göre düşmanları kilit noktalardan vurmanız gerekiyor, bununla da özel bir güç dolduruyorsunuz. Sonrasında da duman gücünde videolara konu olan, tepeye yükselip kameraya gülümseyen Delsin'i ve yere bomba gibi düşüşünü yapabiliyorsunuz. Diğer güçlerinkini anlatıp heyecanı kaçırmayayım, kendiniz keşfedin.

Dövüşlerle ilgili bir diğer konu da, boss dövüşlerinin keyifli olması. Özellikle oyunda ilerledikçe, elinizdeki güç sayısı arttıkça dönüşümlü olarak kullandığınız ve oynaması da izlemesi de keyifli sekanslar yakaladığınız boss'lar oluyor. Bu konuda Sucker Punch'ı tebrik etmek lazım.

GİDİP ALIYORUZ O ZAMAN?

Buraya kadar oyuna dair herhangi bir kötü laf etmedim, çünkü zaten oyuna dair edilebilecek ve karalar bağlamama sebep olan bir sorun göremedim. Ama olay birazcık da burada düğümleniyor, çünkü *inFamous: Second Son* çok sıradan bir şekilde hayatınıza girip iz bırakmadan çıkacak bir oyun.



Neonda ileri seviyede kesintisiz koşabiliyorsunuz. Gece karanlığında Seattle'da turlamak tam bir keyif.



Duman gücü kafaya hedef almayı önerirken neon, bacaklardan (kötülük için kafadan) vurduğunuzda etkili. Video ise gizliliğe ve dikkat dağıtmaya odaklı.

Seattle'ın küçük olduğundan bahsettim ama bu küçüklük, yanında derişikliği getirmiyor. Yani içi içerikle dolup taşmıyor. 1.01 ilk gün yaması güya 5 saatlik içerik sunuyor ama ben tüm kontrol merkezlerini alıp, yan görevlerin çoğunu yaparak 14 saat gibi bir sürede rafa kaldırdım oyunu. Açık dünya olan bir oyun için, çok kısa bir süre bu. *Assassin's Creed* serisinin kötülerinden sayılan *Revelations*'u 22,5 saat oynamış birisi olarak kıyaslama yapıyorum.

OYUN 30FPS BARAJININ GENELDE ÜSTÜNDE. ÇOK NADİR, SIKIŞIK YERLERDE ÖZEL GÜÇ KULLANINCA PERFORMANS SEKTEYE UĞRUYOR, O KADAR...

Diğer bir konu, klişelerle dolu senaryonun altının çok boş olması. *inFamous* serisinin saygı duyulması gereken bir hikâyesi vardı. Bir miti, bir süreci vardı. Ama *Second Son*'da bu yok. *inFamous 3* geldiğinde olacak belki, bu bir geçiş oyunu olabilir. Ama içinde ufak da olsa bir wiki'nin olmadığı, "İkincisi buysa First Son(s) kim?" sorusunun bile havada kaldığı bir oyun. Gerçi çaba var, oyunu her açışınızda şahit olduğunuz yükleme ekranının altında gördüğünüz karakterlerin gizli hikâyeleri yazıyor ufak ufak. Ama yetmiyor.

En nihayetinde, son boss dövüşünden sonra yapacak bir şey bulamıyorsunuz. Ana görevler arasında yan görevlere ulaşma şansı vermek "açık dünya" oyun yapmak demek değil. Ana senaryoyu bitirdiğiniz noktada, oyun da sizin için bitiyor aslında.

Ama bu sebeplerin hiçbirisi, *inFamous: Second Son*'u kötü bir aksiyon oyunu yapmıyor. Oynaması keyifli olan, Türkçe çevirisinde esprilerin yerine güzelce oturtulduğu, içindeki karakterleri önemsiyor olduğunuz, kişisel ilişkilerin abartıya kaçmadığı, güçlerin görselliğinin keyiften kıkırdamanıza yol açtığı, dövüşlerinin sıkıcı olmadığı ama genel paket olarak yenilik sunmayan bir oyun var karşınızda.

Her oyun da türü yeniden tanımlayacak diye bir koşul yok zaten. O nedenle *Second Son*, zamanınızı ve paranızı hak eden, konsola özel bir oyun olarak alınmayı bekliyor. Aman dikkat, güç sarhoşluğuna girmeyin.

\+

- Görsellik dolu dolu
- Türkçe dubjal hiç fena değil
- Güçlerin görsel ayrımı net
- Farklı güçlerin farklı artıları az da olsa var
- Yan görevler arayı doldurmaya yeterli

\-

- Açık dünya özellikleri çok az
- Delsin'in güçleri yeteri kadar farklı değil
- Senaryonun klişeliği ve kopuklukları var
- Oyundaki karakter sayısı ve ilişkileri zayıf
- inFamous dünyasının bilgisini oyuncuya hiç sunmuyor

8

SON KARAR
Yeni nesildeki kaliteli aksiyon oyunlarına güzel bir ekleme yapıyoruz.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Sucker Punch **Dağıtım:** Sony, PSN **Kutulu Fiyatı:** 210TL **Dijital İndirme:** 159TL **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** infamous.wikia.com

NEDİR BU CONDUIT DAVASI

Second Son, yazıda bahsettiğim gibi önceki oyunlardan kopuk olsa bile bütün bu "conduit" mevzusunu açmak lazım. Bunları bilmediğiniz takdirde oyunun ismi olan *Second Son* bile bir anlam ifade etmiyor çünkü. Hazır olun, **SPOILER GELİYOR!**

İlk oyunda kahramanımız Cole MacGrath, kurye olarak bir paketi taşırken paket "elinde patlar". Bu patlayan aletin adı Işın Küresi (Ray Sphere) olup, First Sons adlı bir organizasyon tarafından geliştirilmiştir.



First Sons, geçmişi orta çağa dayanan ve insanlığın gelişimini fizik kurallarının ötesinde arayan bir tarikat aslında. Asırlarca gizli şekilde işlerini yürüten bu adamlar, bizim zamanımızda Empire City'de Cole'un elinde patlayan aleti hazırlayıp şehrin yarısını ve binlerce insanı yok etmiştir. Tabii tüm bu patlama, Cole'a güçlerini veren ve onu (birkaç başka insanla birlikte) bir "conduit" yapan yegâne olaydır. Cole, bunun sayesinde elektrostatik güçlere sahip olur.

First Sons'ın başında da Kessler adında birisi vardır ki, zaten bu kişinin kimliği olayı çorap söküğü gibi açar. Kessler, aslında Cole MacGrath'tan başkası değildir. Ama gelecekten gelmiştir. Çünkü **The Beast** adındaki bir yaratık (onun hikâyesi de ikinci oyundur), Kessler'ın yaşadığı geleceği yok etmiştir, o de tekrar olmaması için geri dönmüş ve bizim yönettiğimiz Cole'un güçlerini daha erken elde edip kendisini geliştirebilmesi için böyle bir yol izlemiştir. Zaten Cole'u sıkıştırarak, zora sokarak kendisine bir rol biçmesini, The Beast'le nasıl karşılaşacağına karar vermesini sağlamaktır amacı.

Conduit de aslında insanların gücü alıp, bir nehir yatağının suyu yönlendirişi gibi yönlendirebildikleri için seçilen bir isim. Var olan bir gen yüzünden, insanlar yüksek miktarda enerjiye maruz kaldığında ölmek yerine güçler elde edebiliyorlar.

Olur da önceki oyunlara dönmek isterseniz, süreçlerini ve senaryolarını heba etmeden en az spoiler ile (gerçi Kessler aralarında en ağır ve kaçınılamazı oldu) böyle anlatılabilir işte.





ps3 360 pc

DARK SOULS II



BİTİRİNCE TÜM OYUNLARI BÖLÜMDEN BÖLÜME
HER OYUNCU SUSAR BİRAZ ACI ÖLÜME
GELİR DARK SOULS 2, OLUR BUNUN İLACI
BİR DE ÇIKARSA İSTİLACI, ARTIK O İLAÇ ÇOK ACI

-Ali Sezgin (52), Emekli Tarih Öğretmeni, Ankara

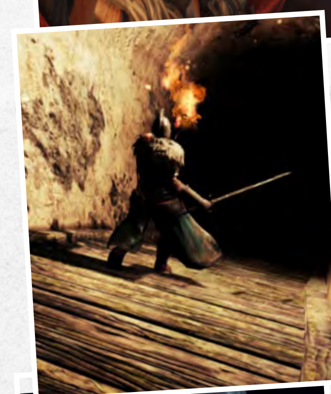
Bundan yıllar önce bir vitrinin rafında görüp almaya karar verdiğim *Demon Souls*'un hayatımı değiştiren oyunlardan biri olacağı aklımın ucundan bile geçmiyordu. Dürüst olmak gerekirse hayatımda çok nadiren yaptığım içgüdüsel bir hareketti bu. Sektörde olmama rağmen adını neredeyse hiç duymadığım bu ilginç oyunu alırken tek nedenim kapağını beğenmiş olmamdı. Oyunu oynayıp en uyduruk yaratıklar tarafından ağzım burnum kırılmaya başladığında, canımın yarısını götüren zombilere alık alık bakarken aslında ne kadar doğru bir karar verdiğimi anlamıştım. Daha sonra oyunun dergideki incelemesini yazıp 9 küsur da bir not verdiğimi hatırlıyorum.

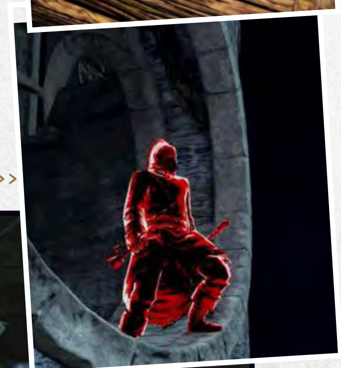
Hayatınızda *Dark Souls* yoksa çok şanslı olduğunuzu söylemem gerekiyor. Günümüzün yeteneksiz gençleri için üretilen tema park kafasında gez dolaş oyunlarından sonra *Dark Souls 2*'nin gerçekten sinir yıpratma potansiyeli yüksek çünkü. *Dark Souls* bir RYO-aksiyon ve bunu gerçekçi olmasa da alabildiğine ölümcül şekilde gösteriyor. Sizi tek hamlede yiyip bitirebilecek yaratıklar, yanlış bir adımla düşüp öleceğiniz uçurumlar, hatta oyunun en basit karakterlerinden olan zombileşmiş hollow'lar bile aşağı yukarı oyuncuyla aynı güç seviyesinde.



İşte bu görsel kaliteyi konsollarda görmek mümkün değil. Bu da canını sıkıyor insanın.







Dark Souls 2, *Demon Souls*'un öyküsünü kısmen de olsa devam ettiriyor. Yaşayan ölülük lanetiyle büyülenen ana karakter, ruhların bulunup emilebildiği Drangleic'de buluyor kendini. Lâkin hem kendisi gibi insan kalmak adına masum veya değil ayırt etmeden ruh toplayan avcılar, hem de bu dünyada bizler gibi ruhsuz insanlar olan hollow'larla boğuşmak gerekiyor. *Dark Souls* hiçbir zaman hikâye bazlı bir oyun olmadı ama dinleyecek ve anlayacak vakti olanlara son derece karanlık ve rahatsız edici bir dünya sunuyor.

Ruh uyumu

Bu seriyi seven hemen herkesin nedenleri aynıdır. Başlarda imkânsız gibi gözükecek kadar zor olmasına karşın, deneme yanılma yoluyla ilerleyebildiğinizi fark edersiniz. Yaptığınız hatalardan çıkardığınız dersler gerçekten de adım adım ilerlemenize imkan verir. Yapımcı **From Software'**deki ekibin bu tasarım kararını ne derece bilinçli aldığını hep merak etmişimdir. Merakımı değilse de, şüphelerimi güçlendirecek şekilde verilmiş ilk kararı oyunun ilk saniyelerinde fark ediyorsunuz. Hollow sistemi baştan sona değişmiş. Eskiden belirli bir ruh seviyesini kaybederek hollow olunurken artık bu iş için sadece bolca ölmek yetiyor. Ölmek ve oyunda geçilen onca zor noktayı baştan oynamak yetmezmiş gibi, bir de bunu her ölümde azalan canla yapmak gerekiyor. Zira *Dark Souls 2*'de her ölüm sağlık puanınızın kalıcı olarak azalması anlamına geliyor. Sonradan eşyalarla bunu eski hâline getirmek mümkün olsa da, az önce sizi gerçek anlamında "yiyen" bir yaratığın karşısına bu kez daha az canla çıkma fikri gerçekten de hiç hoş değil. Bu karara muhtemelen oyuncuların çoğu "Oh oyun daha da zor olmuş" tepkisi verecek olsa da bunun aynı zamanda deneme yanılmaya dayalı oynanışa zarar vereceğini düşünüyorum. Kocaman bir ejderha görünce ona saldırmaktan korkmak *Dark Souls*'da sahip olabileceğiniz bir lüks değil. *Dark Souls* oyuncusu o ejderhaya gözünü karartıp saldıracak, ölecek ve sonra bir kez daha ölmek isteyecektir. Ta ki ne yapması gerektiğini kavrayıp bunu doğru yapana kadar. *Dark Souls 2*'de bu yönetimi uygulamak halen mümkün olsa da bu sağlık olayı, çoğu şeyi yarı canla yüzü gözü zombileşmiş bir karakterle yapmayı gerektiriyor.

Souls oyunları hep karanlık dünyalarda geçti ama bu sefer işin içinde From Software'in oyuna eklemeyi planladığı ışık motorunun da etkisi var. Planladığı diyorum çünkü bahsi geçen motor PlayStation 3 sürümüne, yapım sorunları ve cihazın sınırlı gücü nedeniyle teşrif edemedi. Oysa kamp ateşlerinden kopardığımız bir meşaleyi elimize alıp görsel ışık oyunları eşliğinde bizi parçalara ayırmak isteyen ruhsuz mahlûkatlara bakıp, her an düşüp ölebileceğimiz dipsiz uçurumlarla dans ediyor olmamız gerekiyordu. Bunun yerine her adımda bu sefer nereye düşeceğini bilememenin korkusu hakim olmuş oyunda.

"Yoksa ruh ikiziniz sizi öldürmek mi istiyor?"

Muhtemelen oyunda ilk anda fark etmeyeceğiz diğer bir değişiklik daha var. *Dark Souls*'da bir yerde takılıyorsanız, orayı geçmenin en iyi ikinci yolu, geriye dönüp önceki bölümlerdeki yaratıkları kesip, eşya toplamaktı. Artık yaratıkları temelli öldürmek mümkün. Her ne kadar bunun için aynı düşmanı 10-15 kere öldürmeniz gerekse de, sonuç olarak mümkün. Tek bir yaratık yüzünden takıldığınız bir noktada önceki canavarlar tarafından taciz edilmek istemiyorsanız bu iyi bir özellik ama *Dark Souls* evreninin kısıtlı eşya yapısı yüzünden ilerlemekte zorlanan oyuncular geri dönüp loot turu atamayacak olmaktan hiç ama hiç hoşlanmayacaklar.

Dark Souls'un önemli temel elementlerinden biri olan kamp ateşlerinin önemini az çok kavramışsınızdır. İlerleyişinizi işaretleyen ve ölümün acısını bir gram arttıran bu kamp ateşleri bile zorlaşmış resmen. Bütün yapmanız gereken başında oturup beklemek lâkin eski oyundaki gibi kamp ateşleri kritik noktalarda değil. Bir bölüm sonu canavarında ölünce >>



ps3 360 pc



Her şeye rağmen ölümü kollarınız açık, başınız dik karşılıyorsunuz.

"BU OYUN FAZLA KOLAY" DİYEN OYUNCULAR İÇİN DARK SOULS'U ZORLAŞTIRMA REHBERİ

DARK SOULS 2 HERKESE GÖRE DEĞİL, BU NESLE GÖRE HİÇ DEĞİL.



Bir başka oyun olsa muhtemelen oyunu kolaylaştırmanın yollarını, geçemediğiniz o bölüm sonu canavarının gizli taktiğini arıyor olurdunuz. Hemen söyleyelim, Dark Souls'a kolay diyen oyuncu, çok ama çok büyük bir ihtimalle ya birine hava atmaya çalışıyordur ya da kafadan integral hesabı yapabilen canlıların yaşadığı bir gezegenden gelmiştir (yani yalan söylüyordur). İkisinin birden olması da muhtemel aslında.

Oyungezer olarak okurlarımızın yalancı olup olmamalarını umursamadığımızdan, sıkı Dark Souls 2 oyuncuları için oyunu daha da zorlaştırmak için küçük bir rehber hazırladık.
Karakter yaratma ekranından başlayalım; öyle kılıçmış kalkanmış, şövalyeymiş dövüşçüymüş bunlara ihtiyacınız olmayacak. Sizin sınıfınız Deprived. Oyuna hiçbir eşya ve silahla başlamayan bu arkadaşı seçtikten sonra, "Goyun Mode" adını verdiğimiz ekstra seviyeye ulaşmak için belli kuralları uygulamanız gerekecek. Zor değil; sadece size sunulacak hiçbir hediyeyi almamanız yeterli. Biliyoruz Life Ring ile başlamak kulağa oldukça cazip geliyor ama Goyun Mode'da bunlara ihtiyacınız olmayacak.

Dark Souls'da başarılı olmanın yollarından biri, geriye dönüp olabildiğince kolay yaratıklardan ruh ve eşya toplamaktır. Goyun Mode'da ne yazık ki bu da bir opsiyon değil. Kaybettiğiniz ruhları geri kazanmak istiyorsanız, başka oyuncuların bölüm canavarlarını kesmesine yardım edeceksiniz. Eskiden olsa gerideki yaratıkları kesmeyi tümden yasaklardık ama eskisinden farklı olarak sonsuza dek canlanıp durmayı bıraktıkları için artık böyle bir derdiniz kalmayacak. Bize teşekkür etmek için sabırsızlandığınızı biliyoruz ama yardımlarımız bununla da kalmıyor.

Oyunu daha zorlu hale getirmek için kendinize koyacağınız yasakların dışında işinizi gerçekten zorlaştıran doğal seçenekler de mevcut. Bonefire Ascetic isimli nadir eşyayı kamp ateşinde yakarsanız bulunduğunuz bölgeyi fazlasıyla zorlaştırabiliyorsunuz. Normal yaratıklar daha fazla hasar ve cana sahip olurken, bölgeye ayrıca sizi tuzağa düşürmek üzere bekleyen yeni yaratıklar da ekleniyor. Ascetic aktifken yaratıkların üzerinde normalde düşürmeyecekleri eşyalar bulmak da mümkün, bu eşyaların keyfini sürecek kadar hayatta kalıp kalamayacağınız ise başka bir rehberin konusu olacak. Oyunda katılabileceğiniz covenant gruplarından biri olan Company of Champions, üye olmanız durumunda çok tatlı bir bonusu beraberinde getiriyor; Dark Souls 2 daha da zorlaşıyor!

Yaratıkların daha fazla vurduğu, eşyaların azaldığı bir dünyaya adım atmak istiyorsanız Dark Souls 2'ye bir de bu açıdan bakmak ufkunuzu açacaktır. Bunca tavsiyeden sonra doğal olarak bizim bu yöntemleri sizden önce test edip etmediğimizi merak ediyorsunuzdur. Hemen söyleyelim, biz oyunu kolay ve rahat yoldan bitirmeyi tercih ettik. Muhtemelen inceleme gibi bir derdimiz olmasa belki biraz zorluk hoşumuza giderdi. Dark Souls gibi bir oyunu inceleyebilmek için giriş sahnesinin biraz olsun ötesine geçebilmek gerekiyor ama değil mi...

>> bile bir sürü küçük canavar kesip bölgeye ulaşmak gerekiyor. Canavarların tekrar doğmamasının artısını gördüğünüz yegâne yerlerden biri de bu olacak.

Dark Souls 2'nin görsel diline ve oyunu elden geçirmek adına yapılan değişikliklere katılmasam da ortada kesinlikle kötü bir oyun yok. Temposu, dengesi, oyuncuların birbirini işgal edişinde ortaya çıkan o heyecan aynen olduğu gibi duruyor. Son dönemde *Call of Duty*'lere ve diğer "yürü geç" konseptli oyunlara alışmış bir neslin *Dark Souls*'u ne derece anlayıp oynayacabileceğini halen anlayamıyorum.

Eski nesil zoru seven bir oyuncuysanız veya yanlış dönemde doğmuş bir gençseniz, bütün kapıların kaçınılmaz olarak *Dark Souls*'a çıkacağını siz de biliyorsunuzdur. Dünya halen muhteşem, bölüm sonu canavarları da dört kral ve capra şeytanını aratmayacak kadar zorlu ve yaratıcı. Hepsinden önemlisi oyuncuya daha fazlasını isteten, başında olmadığınız her dakika "bir fırsat yaratsam da oynamaya devam etsem" diye aklınıza takılıp kalan bir yapım var karşımızda. *Dark Souls* gibi sıradışı bir oyunun geleceğine şekil verirken hata yapmak oldukça kolay çünkü sınırlarını ve hatlarını From Software'in belirlediği yeni bir tür söz konusu ve oyunun içindeki "dene-yanıl-tekrar dene" kuralı böyle bütçeli bir oyunda çok akıllıca olmayacağından ekibin verdiği her karar çok kritik öneme sahip. From Software, *Dark Souls 2* ile birlikte oyunun yapısını kökten değiştirme potansiyeline sahip böyle birkaç karar vermiş durumda. Hepsinin çok yerinde kararlar olduğunu söyleyemeyiz ama *Dark Souls 2* ilk iki oyunun büyüsünü hiç bozmadan üzerinde taşımayı başarıyor.



"BU OYUN FAZLA ZOR VE ALDIĞIM YER İADE KABUL ETMİYOR" DİYENLER İÇİN DARK SOULS'U KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ

Merak edenler için söyleyelim; Dark Souls 2 zor bir oyun değil. Sadece hata yapmanıza ve hatalarınızdan ders çıkarmanıza imkân veriyor. Testlerde kopya çeken, yandaki öğrencinin kâğıdına adını yazan isimsiz Oyungezer yazarları olarak, biz de çaktırmadan sizler için küçük bir kopya kâğıdı hazırladık.

Zorlaştırma rehberi karakter yaratımından başlamıştı, o yüzden yine oradan girelim konuya. Ondan önce mantıken zorlaştırma rehberinde yazan her şeyin tersini yapmanız yararınıza olacaktır ki bunu muhtemelen tahmin etmişsiniz. Oyunun ileriki safhalarında rahat etmek istiyorsanız, mutlaka ama mutlaka Deprived ve Adventurer sınıflarından uzak durmalısınız.

Deprived'ın nedenini biliyorsunuz, Adventurer'sa oyuna başlarda yardımcı olacak küçük eşyalarla başlasa da ilerleyen bölümlerde en az Deprived kadar çaresiz kalıyor. Karakterinizi yaratıp, sınıfını belirledikten sonra bir de hediye seçimi yapmanız gerekecek. Uzun uzadıya giden eşya listesi sizi şaşırtmasın, almanız gereken tek şey yaşam yüzüğü. Sağlık Dark Souls'un gerçek para birimi ve bazı durumlarda ucu ucuna canla kamp ateşine ulaşabildiğiniz için halinize şükrediyor olacaksınız.

Hedefinize sağ salim ulaşmanızda sizin başyardımcınız bu yaşam yüzüğü olacak. Hangi sınıfı seçtiğiniz solak veya salak olmanız gibi detaylar kesinlikle hiç fark etmiyor.

Dark Souls 2'de öğrenmeniz gereken ilk şey hareketlerinizin sizi nereye götürdüğü ve düşmanınızın ne şekilde saldırdığı olacak. Bu iki hasmın karşı karşıya gelip diğeri ölene kadar kılıç salladığı bir oyun değil. Takla atabileceğiniz yerde atlayın ve kaçarken geri çekilmekten çekinmeyin. Rakibiniz nadiren çizgisel ataklar yapıyor olacak, eğer ki kılıcı salladığı tarafında olursanız, o darbeyi mutlaka yersiniz. Ayrıca Dark Souls 2 oyun kolunuzdan verdiğiniz emirlerin ışık hızında yerine getirildiği bir yapım değil. Ancak aynı şey bölüm canavarları ve yaratıklar içinde geçerli. Her hareketin uzunca bir başlangıç animasyonu var. Karşınızdaki kişinin ne yaptığını biliyorsanız bundan rahatlıkla kaçabilirsiniz.

Karakterinizi yaratırken de buna dikkat etmeniz gerekiyor. Ağır zırh giyen bir okçu, Dark Souls 2'de hiçbir işe yaramaz mesela. Ortaçağ'dan itibaren okçuların deri zırh giymesinin bir nedeni de budur aslında; Dark Souls 2'de başarılı olabilmek. Zira üstünüze ayağı takılmış bir dev düşerken, hayatta kalıp kalamayacağınıza en sonunda taktığınız o zırhın metal mi yoksa deri mi olduğu karar veriyor olacak.

Dark Souls 2'yi adamakıllı oynayıp incelemek adına biz biraz da hile yaptık, bu dürüstçe bir çözüm olmasa da bunu siz de yapabilirsiniz. İnternette bölüm canavarlarının nasıl dövüleceği, oyuncuların takıldığı noktaların nasıl geçileceği üzerine tonla video var. Bunlara bakmak size yetmezse oyunun hemen başlarına saklamış kaliteli eşyaların yerleri içinde biraz araştırma yapmayı düşünebilirsiniz. Dark Souls'da başarının en büyük sırrı sabırlı olmaktır. Ölmek, yaralanmak ve hatta onurunuzun incinmesi sizi korkutmasın. Zira bu oyunun bir sonu var, sadece onu görecek kadar sabretmeniz gerekiyor.







Hasmının zırhına bakarsak Cleric'in işinin çok kolay olmayacağını söyleyebiliriz.

+

- Muhteşem yaratık, dövüş tasarımları
- Detaylı yaşayan dünya
- Covenant sistemi iyice oturmuş

–

- Tasarım kararları oyunu "zor" dan "sinir bozucu" seviyeye çekmiş.
- Oyun pes etmemeyi cezalandırıyor.

8+

SON KARAR

Karanlık ruhların ruh karartan oyunu daha once olduğu gibi yine çok canlar yakacak.

Tür: RYO - Aksiyon **Yapım:** From Software **Dağıtım:** Namco Bandai **Kutulu Fiyatı:** 230 TL (Aral) **Dijital İndirme:** 108TL (Playstore - Ön Sipariş) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** darksoulsii.com



HEARTHSTONE

YENİ BİR BAĞIMLILIĞA HAZIR MIYIZ GENÇLER? -Eser Güven



Daha dün gibi hatırlıyorum. Blizzard BlizzCon'da *Hearthstone*'u duyurduğunda yer yerinden oynamıştı. Hayır, iyi anlamda kullanmadım bunu. Bir anda forumlar, mesaj panoları, Facebook duvarları eleştirel ve hayal kırıklığı dolu mesajlarla dolmuş; Blizzard 'o kadar sürpriz duyuru bekledik, bu muydu yani?', 'ne bu çocuk oyunu gibi', 'yuuu Blizzard in aşağı' tarzında mesajlarla topa tutulmuştu. Ben hiçbir zaman Blizzard fanboyu olmadım, ama bu adamların yaptığı her işin son derece kaliteli, çekici ve üzerinden detaylıca düşünülmüş olacağını bilecek kadar tecrübe sahibiyim. Dolayısıyla Blizzard'a bir tekme de sen vur furyasına kapılmak yerine 'bekleyelim, görelim' diyerek zamanın gelmesini bekledim :)

Sonuçta haklı çıktım mı? Evet, çıktım. *Hearthstone*'un Blizzard'ın diğer oyunlarından aşağı kalır hiçbir tarafı yok arkadaşlar.

Masadan monitöre, Kızgın kumlardan serin sulara

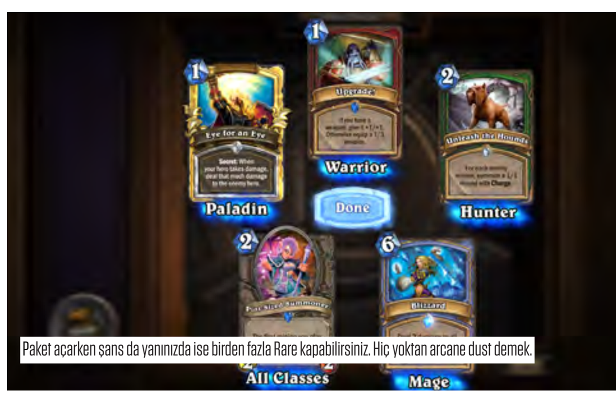
Yıllarca *Magic the Gathering* oynamış, kartlarına zamanında resmen tonla para bayılmış ve kart oyunlarından biraz baymış biri olarak bilgisayardaki kart oyunlarına karşı hiçbir zaman en ufak bir ilgim dahi olmadı. Ne *MtG*'nin bilgisayar oyunlarına baktım, ne *Yu-Gi-Oh!*'a. Bunun en büyük sebebi fiziksel oyunun zevkini yaşatacaklarını düşünmemem, bir booster paketi açınca içinden ne çıkacak heyecanını bilgisayarda yaşamanın mümkün olmadığını varsaymamdı. Sağ olsun, *Hearthstone* bu algımı da bozmayı başardı.



Hearthstone'un en çekici yanı elbette Warcraft dünyasıyla olan bağı (*Heroes of the Storm* da aynı yolu izliyor mesela). Oyunda seçtiğimiz sınıfların kahramanları, Warrior için Garrosh Hellscream, Mage için Jaina Proudmoore gibi oyundan iyi tanıdığımız karakterler. Bu kahramanların çizimleri de, seslendirmeleri de dört dörtlük. Aslında, oyundaki tüm kartların seslendirmeleri nefis olmuş. Kuru kuru oynadığınız bir oyun değil *Hearthstone*, çektiğiniz her kartın farklı bir seslendirmesi var ve bunların bazıları gerçekten çok çok başarılı.

Oyunun öğreti kısmı bu tür oyunlar hakkında zerre fikriniz olmasa bile ne yapmanız gerektiğini son derece başarılı biçimde açıklıyor. Zaten *Hearthstone* zor bir oyun değil. Kartların üzerinde uzun uzun açıklamalar yok, binlerce kart, yüzlerce büyü cinsi de yok. Yani *Hearthstone* özünde kavraması kolay bir oyun ama ciddiye aldığınız takdirde de müthiş taktik savaşlarının yaşandığı, sağlam sinerjiye sahip bir deste hazırlamanın ustalık gerektirdiği bir oyun olmuş. Kartlara ek olarak Hero Power denen güçler de oyuna ekstra bir güzellik katmış. 2 mana harcayarak kullanılan bu güçler bazı durumlarda düellonun gidişatını doğrudan değiştirebiliyor, ama farklı sınıflar arasında süper bir denge olduğunu söylemek de zor. Sizi bununla ilgili bu sayfalarda bir kutuya alacağım birazdan.

Gelelim işin deste kısmına, çünkü bizi en çok ilgilendiren şey sahip olduğumuz kartlar. Öncelikle tüm karakterlerle bolca oynayarak hepsini 10. seviyeye kadar getirdiğinizde hem ekstra altın kazanacak, hem de sınıfların temel kartlarını açmış olacaksınız. Bundan sonra belli seviyelerde sahip olduğunuz bazı kartların altın versiyonlarını açmaya başlı-



Paket açarken şans da yanınızda ise birden fazla Rare kapabilirsiniz. Hiç yoktan arcane dust demek.

yorsunuz ki bunlar "disenchant" edilmediklerinden yalnızca görsel bir bonus olarak kalıyorlar. Yeni kartlar toplamanın tek yolu ise booster paketi satın almak.

Parayı veren yine de düdüğü daha iyi çalıyor

Hearthstone F2P bir oyun, yani isterseniz bir kuruş bile harcamadan oyunun keyfini çıkarabiliyorsunuz. Booster paketi satın almak için de para harcamanıza gerek yok, çünkü 100 altın karşılığında bir paket almanız mümkün. Oyunun başlarında pek çok başarı size bir kereliğine fazladan altın kazandırsa da (mesela tüm NPC'leri Expert modda yenmek gibi), sonrasında altın kazanmanın tek yolu verilen günlük görevleri tamamlamak oluyor. Arena'ya girmek için de altın gerektiği için oradan gelebilecek altınları hesaba katmıyorum gördüğünüz üzere. Bizim saatimizle her gece ikide yeni bir görev alıyoruz. Bunlardan bazıları belli bir sınıfla iki maç kazanmak (40 altın), bazıları toplam yedi maç kazanmak (100 altın) gibi farklı görevler. Günlük bir kere de verilen görevi sağ üstteki çarpıya basarak değiştirebiliyoruz. Yani 40 altınlık görev gelirse şansınızı deneyin, belki 60 veya 100'lükle değiştirebilirsiniz.

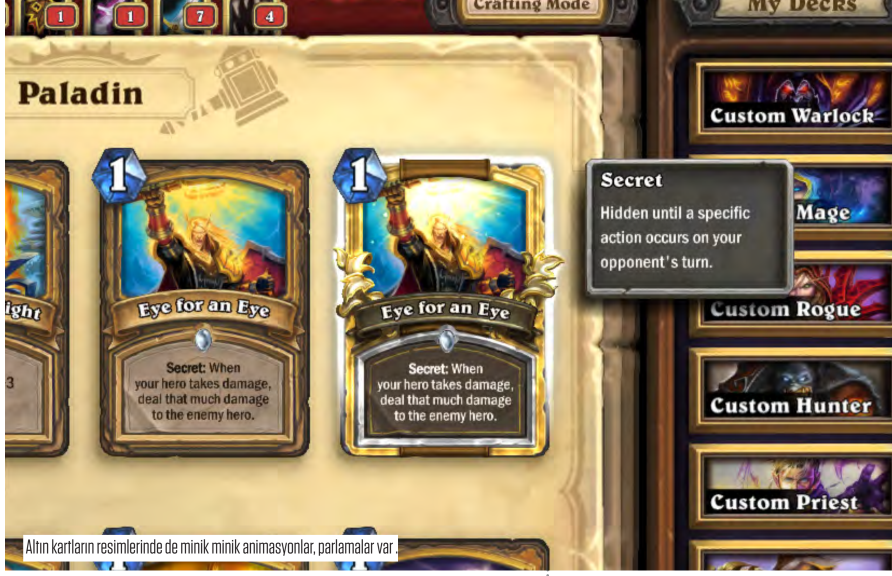
Booster paketi satın aldıktan sonra paket açma ekranına geçiyoruz ve ters çevrilmiş beş kartı dilediğimiz sırayla açıyoruz. İşin bu kısmı çok heyecanlı çünkü elbette hepimizin isteği sağlam kartlar çekebilmek oluyor. Her pakette en az bir rare garanti ama bazen daha fazlasını da kazanabiliyorsunuz. Karta tıkladığınızda *"Le-gen-da-ry"* sesini duymak insanı inanılmaz heyecanlandırıyor, *Diablo*'da legendary düşünce bile böyle hissetmiyorsunuz yani, öyle söyleyeyim. Tabii bu çok düşük bir şans; çoğunlukla ya elinizde olan, ya da pek işinize yaramayacak kartlara sahip oluyorsunuz.

İşte böyle bir durumda da devreye kart yaratma olanağı giriyor. İstemediğiniz kartları (temel kartlar hariç) disenchant ederek arcane dust'a çevirebiliyor ve bu dust'ları kullanarak istediğimiz başka kartları yaratabiliyoruz. Elbette bir kart bozup yenisini yapmak mümkün değil, bozdurduğunuz normal bir karttan 5 dust kazanırken, yeni bir normal kart yaratmak için 40 dust'a ihtiyacınız var mesela. Yine de sabırlı olduğunuz takdirde para harcamadan da istediğiniz kartlara ulaşabileceğinizi bilmek iyi bir şey.

Hadi gel arenaya geri dönelim

Oyunda normal ve dereceli maçlar yapabiliyoruz. Dereceli maçlarda galip geldiğimizde bir üst dereceye çıkmamızı sağlayacak yıldızlar kazanıyor, mağlup olunca da yıldız kaybediyoruz. Maalesef temel destelerle fazla derece yükselmek mümkün değil çünkü belli bir seviyeden sonra karşınızdaki her oyuncunun destesi legendary ve birbirinden süper rare kartlar kaynamaya başlıyor. Yani burada başarılı olmak da sabır istiyor. Bu ikisinin dışında bir de Arena modu var. Arena'ya 150 altın veya ayakkabı kutularında sakladığımız avrolarımızı vererek girebiliyoruz. Arena büyük ölçüde şans üzerine kurulu bir sistem. Dokuz sınıftan sizin için seçilmiş üç rastgele sınıf arasından seçim yapıyorsunuz. Sonra da karşınıza yine tamamen rasgele açılan üç kart arasından bir kart seçe seçe otuz kartlık destenizi oluşturuyorsunuz. Şans inanılmaz büyük bir faktör çünkü bazen oyun size hiç legendary kart çektirmez, birbirinden işe yaramaz rare kartlar arasından seçim yapmanızı isterken bazen o kadar şanslı oluyorsunuz ki muhtemelen uzun süre bir arada göremeyeceğiniz dehşet kartlarla karşılaşıp, süper bir deste kurabiliyorsunuz. Arena üç kez mağlup olduğunuzda bitiyor ve o zamana kadar aldığınız galibiyet sayısına bağlı olarak ödül kazanıyorsunuz. Bu ödüllerden biri mutlaka booster paketi oluyor, bu yüzden 100 altın verip paket almak yerine 150 altınla arenaya girmek çok daha mantıklı. Çünkü azıcık başarılı olursanız paket + bir sürü altın + bir sürü dust kazanıp kâra bile geçebiliyorsunuz.

Oyunda şu an 382'si toplanabilir, 465 kart bulunuyor. İleride bu sayının artacağı kesin, hatta ben yeni büyüler de eklenmesini bekliyorum (örneğin silence yiyen minyonlar için dispel gibi). Ama *Hearthstone* bu ilk haliyle bile aradaki bazı dengesizliklere rağmen son derece keyifli, bir iki maç yapayım diye oturup iki üç saat aralıksız oynadığınız bir oyun olmuş. Blizzard bu işte, boş işleri yok adamların.



Altın kartların resimlerinde de minik minik animasyonlar, parlamalar var.

Hero Power



Kahraman güçlerinin bazıları diğerlerine göre daha faydalı, bunu özellikle de Arena'da daha bariz hissediyorsunuz.

Mage

Jaina Proudmoore

Oyundaki en iyi güç 1 zarar veren Fireblast. Sağlığınızdan ödün vermeden doğrudan minyonlara saldırabiliyor, Taunt varsa bile diğer kahramana vurabiliyor ve karşı taraf üzerinde rahatça baskı kurabiliyorsunuz.

Hunter

Rexxar

Steady Shot ile diğer kahramana 2 zarar verebiliyorsunuz. Taunt'tan etkilenmediği için agresif oyunlara çok uygun.

Druid

Malfurion Stormrage

Shapeshift ile +1 armor ve o tur için +1 saldırı kazanıyorsunuz. Armor tur sonunda yok olmuyor ama saldırı Taunt'tan etkileniyor.

Paladin

Uther the Lightbringer

Reinforce ile 1/1 minyon çekebiliyorsunuz ama Mage/Rogue/Druid gibi ofansif kahramanlar karşısında herhangi bir etkisi olmuyor bunların.

Priest

Anduin Wrynn

Lesser Heal ile 2 iyileştirme yapabiliyorsunuz ki özellikle de bu büyüyü avantaj olarak kullanan kartlarla (örneğin herhangi bir minyon iyileştirildiğinde kart çektiren) sinerji yarattığınızda çok ciddi etki yaratabiliyorsunuz. Auchenai Soulpriest kartınız varsa bu sefer elinizde 2 zarar veren bir güç oluyor ki bu ciddi bir tehdit.

Warrior

Garrosh Hellscream

Armor Up ile 2 armor kazanabiliyorsunuz ama bunun masa üzerinde hakimiyete en ufak katkısı olmuyor. Çok başı boş bırakılıp ciddi armor toplamadığınız sürece zayıf bir güç.

Rogue

Valeera Sanguinar

Dagger Mastery ile iki kullanımlık, 1 zarar veren bıçak çekiyorsunuz. Taunt'tan etkileniyor ama özellikle de zehirle birleştirildiğinde masa kontrolünü ele geçirebiliyorsunuz.

Warlock – Gul'dan

Life Tap ile 2 sağlık karşılığında kart çekebiliyorsunuz. Karşıda agresif oynayan bir oyuncu varsa sağlığınız hızla düştüğü için bundan pek faydalanma imkanı olmuyor ama eldeki kart sayısını kontrol edebilmek de önemli bir avantaj.

+

- Öğrenmesi basit, ustalaşması ise çaba istiyor
- Hiç para vermeden de başarılı olmak mümkün
- Heroes'daki 'bir tur daha' mantığı burada 'bir maç daha' şeklinde tekrarlanmış
- Görsel ve işitsel anlamda yine üst kalite

–

- Zengin Arap bebelerinin 2-3 legendary'li desteleriyle başa çıkmak zor
- Arena biraz fazla şansa dayalı
- Karşıdaki son darbeyi vurmadan önce 'well played' deyince sinirler tavan yapıyor :)
- Karakter konuşması seçeneklerinde 'la bi git' de olsaydı iyi olurdu



9

SON KARAR

Blizzard bulaştığı her türe damgasını vurmaya devam ediyor.

Tür: Trading Card Game **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** Ücretsiz **Dahası için:** eu.battle.net/hearthstone/



ROMA'NIN KADERİ, TUŞLARA ZAMANINDA BASMANIZA BAĞLI! -Pozan Erten

RYSE: SON OF ROME



RYSE Sword of Damocles

Oyunun hikâyesini zaten yeteri kadar övdük. Bu hikâyenin daha da derinlerine ya da detaylarına girmek istiyorsanız Crytek sizler için bir de dijital ve daha da önemlisi interaktif bir çizgi roman yayınlandı. Sword of Damocles üç sayıdan oluşuyor ve hepsi şu anda yayında. Dijital olarak okuyabileceğiniz bu çizgi romanın ilginç yanı ise indirip okuduğunuz ve bazı işlemleri yaptığınız zaman size oyun içinde avantajlar kazandıracak olması. Özellikle çoklu oyuncu modunda ekstralar sizleri bekliyor. Okumak isteyenleri de buradan alalım: *http://tinyurl.com/rysecizgiroman*

Oyun dünyasında sürüncemeye girmeye pek yer yoktur. Hele ki milyon dolarlarını bu işe yatıran ve AAA oyunlar üreten bir firmaysan olgunlaşmamış fikirleri zamansız bir şekilde ortaya atmak, daha sonra bu henüz netleşmemiş fikri alıp ilk sunduğundan bambaşka bir noktaya getirmek, üstüne bir de oyun teknolojilerinin değişim sürecine denk gelip arada kalmak, artık ne kadar uğraşsanız da o oyunu istediğiniz gibi bir oyun yapmaz. Crytek ilk olarak **E3 2011**'de bizim gözlerimiz *Crysis 2*'ye kilitlenmişken, sürpriz bir şekilde duyurduğu oyunu *Codename: Kingdoms*'ı iki yıl boyunca evrimin kollarına bırakarak *RYSE: Son of Rome* haline getirdi ve Xbox One'a özel olarak piyasaya sürdü. Ama *RYSE* acaba Crytek'in yapmak istediği oyun muydu? Pek sanmıyorum. Xbox 360'da Kinect'e özel olarak düşünülen bir oyun, yeni nesil için bir aksiyon oyununa dönüşmüş ve bu evrimini pek de iyi tamamlayamamış.

RYSE ilk olarak **Kinect** aracılığıyla oynanması hedeflenen, televizyon karşısındaki hareketlerinizin savaş alanına yansıyacağı ve Roma komutanı olan karakterinizi bu şekilde yönlendireceğiniz bir oyun olarak tasarlanmıştı. Şu an aldığı hâl ise "ilerle - aynı vuruşu yap - doğru tuşlara bas - videoları izle"den başka bir şey değil. *RYSE*'ın size "*oyun oynamak*" namına verdiği keyif bir tek ilk yarım saatinden ibaret. Çünkü daha sonra hiçbir şekilde gelişmeyen oyun size sadece aynı şeyleri defalarca yaşatan bir deneyime dönüşüyor. *RYSE* yaşadığı sürüncemenin cefasını çekiyor. Etkileşimli bir deneyim hedefleyen yapım, kendini bir türlü geliştirmeyen, zorluk seviyesi neredeyse hiç artmayan, dövüş sistemi gelişmeyen, oyun mekaniklerinin hiç değişmediği, ezber reflekslere dayanan kısacık bir aksiyon oyunu olmuş. Belki ilk düşünülen *RYSE* o haliyle gelseydi çok daha farklı ve amacına ulaşmış bir yapım görebilirdik. Onu hiçbir zaman bilemeyeceğiz.



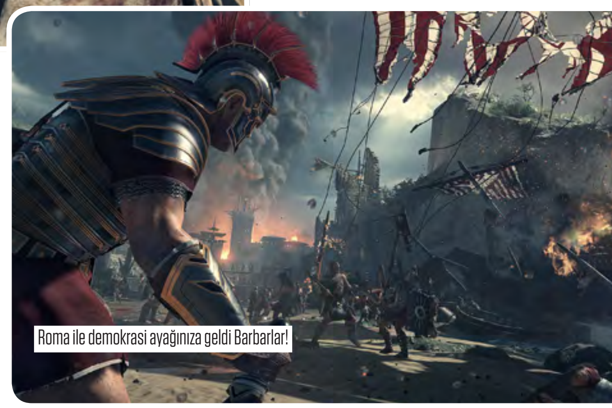
Marius ve akıl hocası Vitallion arasındaki ilişki çok sağlam.

Roman şoparı Marius

Crysis'in hiç de fena olmayan ve üç bölüme yayılmış bir bilim kurgu hikâyesi vardı. Crytek iyi hikâyeler yazıyor ve bunu *RYSE*'da da devam ettirmişler. Oyunun öyküsü gerçekten epik ve hiç sığ değil. Hoş, benim kedim Boncuk'u o dönemin Roma'sına salsan başına epik şeyler gelirdi, aynı anda beş köpeği paralar ve bir şekilde kendi kasabını falan açardı. Öyle de bir dönemdir Roma İmparatorluğu'nun dönemi. Centurion **Marius**'un yıllara yayılan yükseliş ve intikam öyküsü de gayet iyi kurgulanmış ve bir kahramana yakışır şekilde. Kabaca, Romalılar ve Barbarlar arasında gerçekleşen ve yıllar süren bir savaşı konu alan *RYSE*, özünde Marius'un intikam hikâyesinden başka bir şey değil. Tamam, inanılmaz ters köşeler, entrikalar falan yok ama kısa süren ve kendini tekrar eden bu oyun süresince sıkılgan biriyseniz bile sizi motive eden şey hikâyenin gidişatı oluyor. O yüzden kıymetini bilmek lazım. Bir *Spartacus* ya da *Gladiator* olmasa da Roma hakkında yazılmış ve gerçek tarih üzerinden kur-


Oyunun grafikleri gerçekten inanılmaz iyi!


İnfazlarda mimikler kısa süreli eğlenceniz olacak.


Roma ile demokrasi ayağınıza geldi Barbarlar!

gulanmış akılda kalıcı hikâyelerden biri. Marius'un **Cevat Yerli**'den modellendiğini de söylemek lazım. Gerçek hayatta da defalarca yüzünü gördüğünüz bir insan bu tip bir oyunda yer alınca, her an Marius'un Barbarların üstüne koşarken "*Dağılın ulaaaan*!" diye bağıracağını düşünüyorsunuz.

Oyunun aslında çok da kötü olmayan dövüş sisteminin en büyük sorunu potansiyelini kullanamamış olması. Blok, itme, vuruş ve kaçma olarak klasik dört tuşa atanmış hareketlerinizin akıcılığı ve tepki süreleri gayet başarılı. Ama Crytek bu dövüş sistemini bence Kinect'ten normal gamepad'e devişirirken zorlanmış ve arada kalmış. Dövüş sistemi hep size gelişime açık bir sistem gibi geliyor, daha derinleşecek gibi geliyor ama aksine yerinde sayarak hayal kırıklığına uğratıyor. Karakter üzerinde geliştirebileceğiniz aktif dövüş özellikleri yok. Bütün oyunu bu birkaç hareket ile oynamanız gerekiyor. İhtimalen, Kinect zamanı dört temel vücut hareketinize dayandırılması hedeflenen bu hareketleri normal kontrol şemasına taşırken bazı zorluklarla karşılaşılmış. Tabii bunları oyunun 360 için yapılan hâlinin daha sonra yeni nesile uyarlandığını düşünerek diyoruz. Yoksa doğrudan Xbox One için sıfırdan bu dövüş sistemi yapılıp böylece bırakıldıysa o zaman sorun daha büyük demektir. Kısacası, oyundaki potansiyeli kullanılmamış dövüş sistemi birazdan bahsedeceğim infaz hareketleri olmasa yarım saat sonra elinizden gamepad'i atıp oyundan ölümüne sıkılmanıza yol açacak bir sistem.

Yeni neslin infazcısı

Dövüşleri biraz da olsa renklendiren infaz hareketleri, karşınızdaki düşmana 4-5 defa vurmanız sonucunda kafasında çıkan kuru kafa işareti sonrası yapmaya hak kazandığınız estetik ve fazlasıyla kanlı ölüm vuruşlarından ibaret. Çeşitlilik konusunda vuruş pozisyonunuz ve bulunduğunuz nokta gibi durumlar karşısında tepki verip ona göre gerçekleşiyorlar. Sadece mavi renkteki X tuşunu ve sarı renkteki Y tuşunu, ekranda beliren renklere göre kullanıyorsunuz. Zamanında basmanız için yeteri kadar süre var ama hiç basmasanız bile bir defa infaz moduna geçince Marius bunu gerçekleştiriyor. Siz sadece daha az deneyim puanı kazanıyorsunuz. Birçok infaz hareketi var ve karakter gelişim ekranında infaz hareketlerinizi kazandığınız deneyim puanları doğrultusunda geliştirip,


Grafik teknolojisi kadar mimari de buram buram kalite kokuyor.

YOLA ÇIKTIĞI HÂL İLE PİYASAYA ÇIKAN OYUN ARASINDA DAĞLAR KADAR FARK VAR VE RYSE BU DEĞİŞİMİ KABUL EDEMEMİŞ GİBİ DURUYOR

+

- Yeni nesil grafikler!
- Marius'un etkileyici hikâyesi

−

- Çok kısa
- Potansiyelini kullanamamış dövüş sistemi
- Kendini tekrar eden sıkıcı oynanış

6

SON KARAR
Cyrtek'in yapmak istediği oyunun bu olduğunu sanmıyorum.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Crytek
- **Dağıtım:** Microsoft Studios
- **Dijital İndirme:** 59$

çeşitlendirebiliyorsunuz. Tamam, hepsi çok güzel ama sürekli aynı tipteki düşmanlara, onlarca defa aynı infaz hareketlerini yapmak da sizin sabrınızı test etmeye başlıyor. Kolunu kopar, kalkanla vur, kılıcı boynuna sok gibi vahşi görüntüler cesurca ve gerçekçi ama bir bölümde 50 düşmana da bunları yaptığınızı ve daha fazla deneyim puanı kazanmak için buna mahkum olduğunuzu düşünün. Düşününce bile sıkıldınız, değil mi? Kaldı ki o deneyim puanlarının bu tip aksiyon oyunlarındaki karakter gelişiminde size yeni haraketler olarak dönmesi gerektiğini fakat *RYSE*'da sadece pasif gelişimler olarak kaldığını görünce oyunu daha fazla sorguluyorsunuz. Oyun ilerledikçe yeni kombolar, yeni eşyalar, yeni mekanikler kazanacağınızı hiç düşünmeyin. Sadece geliştirdikçe bile eski hâlinden çok farkı olmayan, biraz daha sert ve estetik infaz hareketleri kazanacaksınız. Oyun gittikçe zorlaşmak ve sizi sınamak yerine bütün bu oturmamış sistem sayesinde daha kolay hâle geliyor ve tek yaptığı, karşınıza daha fazla düşman çıkartmak oluyor. Bu da sizi daha hızlı sıkmaktan başka bir işe yaramıyor. *RYSE*, sen ne etkileşimli bir deneyimsin ne de bir aksiyon oyunusun yahu.

Ama çok güzel bir yeni nesil testisin. Bugüne kadar bir konsolda, hatta bir çoğumuzun bilgisayarlarımızda bile görebileceğimiz **en müthiş grafikler** bu oyunda. Gerçekten ağzınızı açık bırakacak bir görsellik var. Ara videoların hepsi süper kaliteli ve hepsi de oyun içi! Bazen video nerede bitti, oyuna nerede geçti anlamıyorsunuz bile. Yeni nesilden beklentiniz yeni oyun deneyimleri değil de daha iyi grafiklerse *RYSE* size istediğinizi verecek. Hatta verdiğiniz paraya bile üzülmeyebilirsiniz. Ama aradığınız yeni oyun deneyimleri ise *RYSE* ne yazık ki zamanında bunu vaat edip, pratiğe dökememiş bir oyun. Çok iyi olma potansiyeli olan bir aksiyon oyununun gelişim aşamasındaki teknoloji demosu gibi diyebiliriz. "*Sürekli kendini tekrar ediyor*" argümanının çok yakıştığı, göreceli büyük oyunlardan biri olmuş. Bu kadar kısa bir oyun için çok iyi yazılmış ve kurgulanmış senaryosu ve ağzınızı açık bırakacak grafikleri dışında fazla bir şeye sahip olmayan ve ne yazık ki yaşadığı sürüncemenin de etkisiyle bir türlü istenilen oyun haline getirilememiş bir yapım *RYSE*. Marius'un tek kurtarabildiği Roma. Xbox One'ın acilen başka kahramanlara ihtiyacı var.



LUFTRAUSERS

BEN KAISERSLAUTERN DİYEBİLEN ADAMIM, LUFTRAUSERS NEYMİŞ?!

-Ömer Akdağ

"Anaaa River Raid!" dedim, hakkında en ufak bir malumatım olmayan *Luftrausers*'ı ilk açtığımda. "Onun biraz daha renksizi ama uçaklar felan var, herhalde bu da tıngır mıngır ilerleyeceğimiz bir shoot 'em up" gibi bir izlenim uyandırdı bende. Karşıma çıkan şey ise beklediğimden çok çok daha farklı bir oyundu.

Evet, oyun bir shoot 'em up ama daha önce bu kadar çılgın bir shoot 'em up gördüğümü hatırlamıyorum.

Tam bir çılgınsın Luftrausers

Bizi taşıyan gemiden fırlatılmamızla birlikte düşman hava sahasında yalnız başımızayız. İlk yapmamız gereken, yerçekimiyle mücadele etmek. Belli ki istediğimiz tarafa tek tuşla özgürce gidebildiğimiz bir oyun değil bu. Uçağın kontrolüne hâkim olabilmek oyunun zorluğunun önemli bir parçası. Uçağı bir uzvunuz gibi hissedip kontrol edebilene kadar bayağı bir zaman geçiyor, bu süreç içerisinde de bolca suya dalıp veya bulutların üstüne çıkıp sağlam hasarlar alıyorsunuz. Kimi oyunlarınız birkaç saniyeden fazla sürmüyor. Ama sinirlenip oyunu kapatmak gibi bir şey benim başıma hiç gelmedi, sürekli ve sürekli tekrar başlamak istiyorsunuz. Oyunun bağımlılık yapma derecesi inanılmaz.

Uçağın kontrolüne alıştıkça oyun süreleriniz uzamaya, siz de yavaş yavaş şov yapmaya başlıyorsunuz. Dediğim gibi aşağısı su, yukarısı bulut. Daha çok yanlara doğru oynanan bir oyun *Luftrausers*. Önce ufak tefek savaş uçaklarıyla ve küçük botlarla mücadele ediyorsunuz. Bunlara ateş etmeden kafadan dalsanız bile çoğunlukla ölüyorlar, siz de biraz hasarla kurtulabiliyorsunuz. Ama düşman sayısı çok hızlı bir şekilde artmaya başlıyor. Sonra savaş uçaklarının yanında as pilotlar geliyor ki biraz önce anlattığım kafadan dalma olayını size karşı uygulamak için fazlasıyla istekli ve fazlasıyla güçlüler kendileri. Normal botların yanına



Aldığınız hasarı uçağınızın çevresindeki çemberin çapından anlayabiliyorsunuz.

Görevler

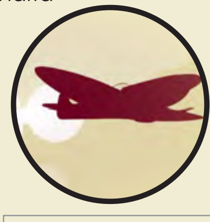
Her seçtiğiniz silah-kasa-motorun kendine ait görevleri bulunuyor. Git bu silahla şu kadar düşman öldür, git bu kasayla hiç ateş etmeden şu kadar düşman öldür, git bu motorla tek oyunda şu kadar hasar ver gibi görevler hırs yaptırma konusunda fazlasıyla başarılı. İdeal birleşiminizi bulup onunla seviye kasmak ya da her bir parçanın görevlerini ayrı ayrı yapmaya çalışmak size kalmış.

+

- Keyifli oynanış mekaniği
- İdeal kombinasyonu bulma süreci
- Tatlı tatlı hırs yaptırması

−

- Her şeye rağmen ömrü en fazla birkaç hafta



7+

SON KARAR

İlk oynadığım gün rüyalarıma girdi, o derece.



Oluşturabileceğiniz yüzlerce kombinasyon var ve her birinde uçağınızın modelinin adı değişiyor.

da kısa süre sonra büyük savaş gemileri ve denizaltılar geliyor. Özellikle savaş gemileriyle girdiğim mücadeleden sağ çıkma oranım pek yüksek sayılmaz şimdiye kadar. Ve de yeterince uzun süre hayatta kalabilirseniz dev bir hava aracı kanatlarınızı yolmak üzere sizi bekliyor olacak. Hiç kasmayın, bagaja bir nükleer bomba atıp kamikaze dalışı yapın derim (önce biraz hasar vermelisiniz yalnız).

Bagaja nükleer bomba atmak?

Luftrausers'in tekrar oynanabilirliğinin ve bağımlılık yapma seviyesinin bu kadar yüksek olmasının sebeplerinden biri oyun mekaniklerinin çok keyifli olmasıysa diğeri de uçağımızı özelleştirebiliyor oluşumuz. Puanlar aldıkça seviye atlıyoruz ve seviye atladıkça yeni silah, kasa ve motor seçeneklerimiz oluyor ki bu özelleştirmeler öyle ufak tefek farklar yaratmıyor, bütün kontrol hissini değiştiriyor.

Silah olarak lazer ya da güdümlü füze arasında; kasa olarak ağır kasa ya da nükleer bomba yüklenmiş kasa arasında; yol aldıkça arkaya doğru ateş eden motor ile yerçekimini ortadan kaldıran motor arasında hem oynanış olarak hem de uygulanması gereken strateji yönünden çok önemli farklar var.

Luftrausers kısa oyun seanslarından oluşan ama ömrü o kadar da kısa olmayan, abartı bir yeniden oynanabilirliğe sahip, diğer shoot 'em up oyunlarından biraz daha az refleks ve biraz daha fazla strateji isteyen bir yapım. Belki birkaç hafta oynadıktan sonra yüzüne bakılmaz ama o süre zarfında psikopat derecede eğlenceli.

Tür: Shoot 'Em Up **Yapım:** Vlambeer **Dağıtım:** Devolver Digital **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 20,69 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** luftrausers.com



DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

GOKULARIN SONUNCUSU - Ömer Akdağ

Ufakken *Dragon Ball* izleyip hastası olan, bolca Kamehameha çekmiş insanlar olsak da televizyonlardan izlediğimiz ilk serinin devamı olan *Dragon Ball Z*'ye çoğumuzun yolu düşmemiştir. Aslında çoğu ülkede *Dragon Ball* deyince bizim ilk seriden ziyade *DBZ* gelir akla. Sevilesi karakterleri, neredeyse tamamen aksiyondan oluşması, 20 bölüm süren epik dövüşleri (gerçek 20 bölüm) ile tartışmasız bir şekilde tarihin en önemli animelerindendir. Peki elimizdeki oyun bu efsanenin havasını ve heyecanını yaşatabiliyor mu?

Eh İşte, Şöyle Böyle

Battle of Z ilk bakışta dövüş oyunu gibi gözükse de dövüş oyunu dendiğinde anladığımız şeyin biraz dışında kalıyor. Dövüş ile [illegible] oynanan co-op aksiyon arasında bir oyun desem herhalde daha isabetli olur. Arkadaşınızla bir konsol başına oturup karşılıklı kesişemiyorsunuz bile, öyle söyleyeyim. Türü izin vermiyor.

Taşıyla, toprağıyla çok geniş bir dövüş alanındayız. Dövüşler çoğunlukla gökyüzünde geçtiğinden gamepad'deki iki tuş yükselmeye ve alçalmaya yarıyor. Bir tuşla uyduruk bir menzilli saldırı yapabiliyoruz. Diğer kalan tuşla da saldırıyoruz. Her karakterin tek bir normal saldırısı olduğundan öyle kombo mombo yapmayı beklemeyin. Öyle bir oyun değil bu. Her şey çok net, çok basit. Ve hem bu basitliğin getirdiği tekdüzelik, hem de bazen her şeyin anlamsızca kaotik hale gelmesi oyunun çoğu zaman keyifli zaman geçirtmesinin önüne geçiyor.

Bu arada yalan olmasın; tek saldırı yok. Üst tuşların ikisiyle özel hareket yapabiliyorsunuz. Kimisi saldırı, kimisi iyileştirme benzeri yardımcı nitelikler taşıyan bu özel hareketler karakterden karaktere değişiyor (güzel haber: oyunda 70'ten fazla karakter var).

Fusion Dance!

Mümkün olduğunca birbirini tamamlayan karakterlerden bir takım oluşturup görevlere dalıyoruz. Oyunun her tarafından "ben multiplayer oynanmak için yaratıldım" hissi fışkırıyor olsa da isterseniz senaryoyu kendi başınıza da oynayabilirsiniz. Ama uyarayım, bu durumda yapay zekâya katlanmak zorunda kalırsınız. "Yahu Gohan, ölüyorum olm, bi iyileştir?" Yok. Adam sözde destek elemanı ama babasının canı burnundayken gidiyor kendi başına Freeza'nın son formuna dalıyor. Cesaret, gaz, bilmemne tamam ama bir yere kadar be evlat!

Aslında bu yapay zekâ rezilliğinin güzel bir tarafı da var. Ben şahsen co-op bir şeyler oynarken acayip gerilen bir insanım ve gözüm kapalı oynasam takıma yine yapay zekânın vereceğinden daha fazla katkı vereceğimi bilmek benim için rahatlatıcı oldu. *Battle of Z*'yi bir oda açıp co-op oynamak kesinlikle daha iyi bir seçenek. Ben orta karar bağlantımla sorunsuz oynadım ama internette lag'den şikâyet eden de çok insan gördüm. Şahsen yaşamadığım için bir şey diyemeyeceğim ama sıkıntı yaşama riskinizin olduğunu da bilin.

Oyunun internetten karşılıklı oynanabilen modları var ama çeşitlilik fena olmasa da sizi başına çivileyecek bir durum da yok. Bu oyunda önemli olan senaryo modu. Doğru düzgün ara sahne yok ve sırasıyla orijinal mangadaki / animedeki dövüşleri oynuyoruz. Oyunun merkezindeki bu senaryo modu sırf hikâyeye hâkim olanlara hitap edecek şekilde hazırlanmış. Öyküsel bir tat beklememenizde fayda var. Yalnız ufak bir not: kötü taraftan oynayabileceğiniz görevlerin olması çok hoş.

Şimdi arkadaşlar *Battle of Z* iyi bir oyun değil. İyi bir anime oyunu isterseniz *Naruto Storm 3*'e, iyi bir *Dragon Ball* oyunu isterseniz *Budokai Tenkaichi 3*'e göz atabilirsiniz. İyi bir co-op aksiyon ya da dövüş oyunu için zaten sınırsız seçeneğiniz var. Yine de co-op oynanışın doğasında olan tatlı bir his vardır ya, o hissi *Dragon Ball* karakterleri eşliğinde yaşamak ister iseniz, hele bir de *Dragon Ball* seven birkaç arkadaşınız varsa soldaki puanı komple boşverebilirsiniz, kızmam. Doğru şartlar oluştuğunda keyifli olma potansiyeli var ama işte bu doğru şartlara



Interference karakterlerin oyunun akışını değiştirmelerini seviyorum.

Karakter Sınıfları

Oyunda 4 tip karakter var ve görevlere birbirini tamamlayan karakterlerle girmek çok önemli:

Fighting Type: Belli zaten, feci dalıyor.

Ki Blast Type: Menzilli saldırıları çok iyi. Dövüş alanının geniş olması bu arkadaşlara yarıyor.

Support Type: Diğer oyuncuların canlarını ve özel hareketlerde kullandıkları enerjilerini tazeleyebiliyor.

Interference Type: Favorim. Çok hızlılar ve rakibin saldırılarını bozabiliyor, mevkilerini değiştirip şaşırtabiliyor.



Dragon Ball'da biri size "işte şimdi tam gücümdeyim" derse inanmayın.

+

- Bildiğimiz, sevdiğimiz karakterler
- Co-op'un keyifli olma potansiyeli var

−

- Fazla basit olmasına rağmen akıcı olamayan oynanış
- Hikâyeyi hatırlamak adına bile oynanırdı ama o da yok

5

SON KARAR

Damarlarınızda Saiya-jin kanı dolaşmıyorsa geçiniz.

- **Tür:** Dövüş / Co-op aksiyon **Yapım:** Artding
- **Dağıtım:** : Namco Bandai / Aral **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** : PS Store (124 TL) **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** dragonball.wikia.com/wiki/Dragon_Ball_Z:_Battle_of_Z



Vur, Tamam Ama Hobi Olarak Vur - POZAN ERTEN

DEAD RISING 3

Birkaç İpucu

Dead Rising 3 çok zor bir oyun değil ama hayatta kalmak ve daha çok eğlenmek adına size birkaç önerim olacak. Öncelikle oyundaki bütün blueprint'leri kovalayın, hem daha çok eğlenmenize yol açacak kitle imha silahları geliştirmeniz hem de onları ararken oyunun haritasını komple görmenizde size yardımcı olacak. Özellikle seçime dayalı ve **psycho** adı verilen boss görevlerini kovalayın, şemasını bulamayacağınız silahlar kazanmak ve eğlenme olasılığınız yüksek. Güvenli evleri temizleyip tekrar güvenli hale getirmenizin ardından buradan oyunda açtığınız bütün silahlara ulaşabiliyorsunuz. Super combo silahları tercih edin. Bir bölgede zombilerin yeniden biriktiğini biliyorsanız bu daha fazla deneyim puanı demektir, hemen geniş alana hasar verebilen bir silahla oraya gidin ve puanları toplayın. Araçlar ile zombileri ezmemeye çalışın çünkü çok az puan veriyorlar ama bu eğlenceyi de tatmayı unutmayın. Oyunda bol bol eğlenmenize bakın, karşınıza çıkan bütün silahların saldırılarını deneyin. Olası bir gerçek zombi istilasında ise sakın bir tahta parçasına güvenmeyin, KAÇIN!

Hepimiz doğuştan, hayatta kalma güdüsüne sahip canlılarızdır. Ama şehir hayatında yaşayan sıradan insanlar olarak bu özelliğimize pek de ihtiyaç duymayız. Bizim, yağmurlu günde yol kenarında yürürken pantolonumuza arabaların su sıçratması, toplu taşıma araçlarında yer kapmak, hangi restoranda yemek yiyeceğimiz, ürünlerin son kullanma tarihlerine dikkat etmek gibi sorunlarımız vardır ve takdir edersiniz ki bunlarla antreman yapmış hayatta kalma güdülerimiz bir uzaylı işgalinde, nükleer felakette ve hepsinden daha olası zombi istilasında kesinlikle sınıfta kalmaya mahkum. Bölgenizdeki ilk zombi siz olmasanız da kısa bir süre içinde beyin yemeye başlayacağınızdan eminim. Ama hangimize sorsanız bunca zaman oynadığımız oyunların, izlediğimiz filmlerin ve okuduklarımızın gazı ile böyle bir durumda kendisini bir arabanın tepesinde, elinde bir uzi ile zombileri tararken düşünüyor. Uyanmanın zamanı geldi arkadaşlar. Çünkü *Dead Rising 3*'te bir kez daha görüyoruz ki zombi istilası çok güzel şakaya gelen bir durum. Ama ne yazık ki gerçek hayatta değil, bir video oyununda!

Ofise **Xbox One** geldiğinden beri alt kattan sürekli "*EXKS BAKS OFF*", "*EKİSBOKS GO HOM*" gibi sesler duyuyoruz. Orada burada İngilizcem süper diye övünen bütün editörleri karşısında maymun etmeyi başardı alet. Yeni nesille olan sınavımızı aksan yapmaya çalışarak vermek bize görevi oyun olan bir aleti biraz sorgulattı. Biz Xbox One hakkında zaten bir dosya hazırladık ve ilerleyen sayfalarda bulacaksınız, fakat aletin asıl tadı onunla konuşurken değil onunla birlikte oyun oynarken çıkmaya başladı. *Dead Rising 3* de Xbox'ın bu yeni nesil üyesinin çıkış oyunlarından biri ve tamamen konsola özel. Peki *Dead Rising 3* ne kadar yeni nesil ve ne kadar Xbox One? Biraz geç kalmış olan bu incelemede size bunun ve oyunun eğlenceli olup olmadığının cevabını vermeye çalışacağım.

Öncelikle daha önceki *Dead Rising* oyunlarını oynadıysanız, "çok sevmiş miydim acaba?" diye kendinize bir sormanızı öneriyorum. Çünkü serinin üçüncü halkasının size vaat ettikleri ilk iki oyunun ötesine geçiyor fakat oyunun Amerika'yı keşfettiğini söyleyemeyiz. Göreceli olarak daha iyi grafikler, daha fazla silah, yeni gelen açık dünya oynanışı, detaylı crafting, karakter geliştirme ve çok daha fazla zombi! *Dead Rising 3*'ün önceki oyunlardan farkı bunlar. Farklı olmayan yanı ise, saf eğlence!

Dead Rising özünde bir parodi. İlk oyundan beri bu böyle. *Shaun of the Dead* nasıl bir zombi parodisi ise, *Dead Rising* de bu tür parodilerin video oyunu versiyonu. Oyunda zombiler var diye onlardan korkmayı beklemeyin çünkü oyun hem bunu yapmaya çalışmıyor hem de gerçekten çok kolay. Zombi öldürerek hayatta kalmanın stresini yaşatmak yerine, binbir türlü yolla toptan zombi katliamı yapmanın eğlencesini sunuyor. Ana ve yan karakterler, üretilen araçlar ve silahlar, olay örgüsü, grafikler ve popüler kültüre dair bütün göndermeler size bunu vaat ediyor ve bir noktaya kadar da bunu veriyor. Bahsettiğim "bir noktaya kadar"daki nokta, bir yerden sonra özellikle zombilere karşı sürekli aynı şeyleri yaptığınızı fark ettiğiniz o an. O andan itibaren sizi ne yeni araçlar ya da absürt silahlar yapmak, ne de 500 tane zombinin arasına ışın kılıcı ile dalmak kesiyor. Yani oyun açık dünya oynanışı ile vaat ettiği onlarca saat sürecek oyun süresini, bir yerden sonra fark ettiğiniz tek düzeliği ile sizin elinizden alıyor.



Niyetlerinin yangın söndürmek olmadığı gayet açık.

Bir açık dünya oyununda haritanın büyüklüğü önemlidir ama bana sorarsanız daha önemli olan o haritaya yayılan ve her biri kendine özgü farklılıklar gösteren görevlerdir. *Dead Rising 3* daha önceden abartılarak açıklananki kadar büyük olmayan haritasını bir de kendini tekrar eden yan görevler ve boss'lar ile doldurunca, benden açık dünya konusunda geçerli not alamadı. Toplamda dört oynanabilir bölgeden oluşan **Los Pardidos** şehri oyun çıkmadan önce söylendiği kadar büyük olmayan, bir Los Angeles çakması. Hele ki eski nesildeki *GTA V*'in **Los Santos**'unu düşündüğümüzde Los Pardidos, oranın ufak bir mahallesi kadar kalıyor. Elinde yeni neslin gücü olan bir oyun için bu kadar ufak bir haritaya bu kadar ıvır zıvır doldurmak, sürekli aynı sokaklarda aynı kalabalık zombi gruplarını kesmek yerine daha büyük bir haritada, araç kullanımının önemli olduğu bir hikâye de yazılabilirdi. Fakat belki de *Dead Rising 3* bize büyük olanı değil sadece eğlenceli olanı vermek istiyor olabilir, e o zaman bu kadar ufak bir dünyaya çok daha renkli ve seçenekleri bol yan görevler yazılabilirdi. Neyse, yine de hakkını o kadar yemeyelim çünkü oyunun da en keyifli anlarından bazıları Psycho kod isimli yan görevler ve oradaki kafayı kırmış boss'lar ile yapılan dövüşler. Evet, ana görev dışında da tercihe bağlı boss dövüşleri var. Obez ve kafayı yemekleriyle kırmış, kimseyle paylaşmak istemeyen bir kadın, organ ticareti yapan rahatsız bir doktor bunlaran birkaçı. Bu yan görevlerin hikâyeye çok büyük katkısı yok ama deneyim puanı ve yeni silahlar kazanmak için yapmayı tercih edeceğiniz görevler. Oyunun kötü yanlarından biri de bu yan görevleri ana hikâye ile birlikte keyifli hale getirmek yerine "*sadece görmüş olmak için*" yaptığınızı hissetirmesi. Yani oyun kendine açık dünya diyebilir ama size bunu hissetirmekte zorlanıyor. Aynı bölgelerde sürekli sayıları eski haline gelen zombileri keserek ilerlediğiniz çizgisel bir oyun oynadığınızı hissetmeniz bile olası.

Oyunda haritaya yayılmış ve sizi keşfetmek için heyecanlandıran tek gizler silah blueprint'leri. Bu şemaları bulduğunuzda yeni bir silah üretmeyi öğreniyorsunuz. Bu silahlara kombo silahlar deniyor. Bir de 3-4 silahı birleştirip ürettiğiniz süper kombo silahlar var ki işte oyunun en eğlenceli anlarını size yaşatanlar bunlar. Trafik lambası ile aküyü birleştirip yaptığınız geniş kitle imha silahı, Blanka maskesi takıp yine elektrikli bir şeyle birleştirerek ürettiğiniz ve Blanka'nın elektrik saldırısını yapan silah, ışın kılıcı, balta atma silahı ve onlarca kombo silahı ile yüzlerce zombinin arasına saldırmak, vurup vurup doymamak müthiş eğlenceli. Aynı eğlence araç kombolayıp üretilen süper araçlarda ne yazık ki yok. Oyunu yaya oynamak çok daha keyifli. Ama dört bölge arasında mekik dokurken araç kullanmaya ihtiyacınız olacak. Kombo silahların ve toplu katliamın önemini daha çok tecrübe puanını daha kısa zamanda kazanmaya başladığınızda anlıyorsunuz. Karakter geliştirme ekranı ve seçenekleri detaylı gibi görünüyor fakat oyuna etkisi aslında çok büyük değil. Fazladan sağlık barı ve envanter genişletme dışındaki tüm gelişimler sanki olmasa da olurmuş diyorsunuz. Ama bahsettiğim iki özellik oyun için önemli. Haritada adım başı silah bulmanız mümkün ama bir yerden sonra tahta sopa ile zombilere dalmak, hele ki gece olunca daha bir güçlenen, hızlanan zombileri durdurmak zorlaşıyor. Bu yüzden çantanızı kombo silahlar ile doldurmak ve kalabalık bir alanda silah seçeneklerinizin bol olması önemli. Boss dövüşlerinde ise fazladan sağlık barına kesinlikle ihtiyacınız olacak. O yüzden zombi öldürmeden de oyunu bitirebilirsiniz diye düşünmeyin. Zombi öldürmek demek, tecrübe puanı demek. Ve özellikle ana senaryonun boss dövüşlerinde kendinizi geliştirmiş olmak isteyeceksiniz, emin olun.


O elindeki silahın ne attığını ne siz sorun ne de ben söyleyeyim.

Nick Ramos'un altı gün içinde Los Pardidos'tan kaçmaya çalıştığı bu çok da büyük olmayan hikâye, yeni neslin teknik güçlerini arkasına alarak sizi yüzlerce zombinin arasına atıyor. Aynı anda ekranda o kadar çok zombiyi görmek size korku değil, birazdan çok eğleneceğinizi hissetiriyor. Ve *Dead Rising*'in ilk amacı bu. Diğer her şey onun bir "oyun" olması için yapılmış. Ana senaryo, yan görevler, araç kullanmak, karakterler, vb. oyunun diğer bütün parçaları olmasa, siz sadece şehrin sokaklarında yüzlerce zombiyi kesseniz de alacağınız keyif zaten maksimum bu olacaktır.

Dead Rising 3 grafik olarak yeni nesil sayılmayabilir, oynanış olarak da size sundukları çok yeni şeyler değil ama dört bölgede hiçbir yükleme ekranı görmeden dolaşırken, yüzlerce zombiyi aynı ekranda hiç takılmadan gördüğünüzde yeni nesile ucundan selam diyorsunuz. Xbox One'a özel fazla oyun yok bildiğiniz üzere. *Dead Rising 3* eğer elinizde konsol varsa bana sorarsanız oynamanız gereken bir oyun. Bilmeniz gereken onun ne bir başyapıt olduğu ne de hayal kırıklığı. Yan görevleri ve bütün haritayı temizlemeyi kafanıza takarsanız size uzunca bir oyun süresi sunuyor. Ama ondan iyi bir hikâye, unutulmaz karakterler, başından kalkamayacağınız çoklu oyuncu modları beklemeyin. Yarı-yeni nesil olan bu geçiş oyunu size kafa dağıtacağınız, arada girip birkaç yüz zombiyi değişik şekilllerde katledicеğiniz bir eğlence sunuyor. Kendi serisinin ise zirve noktası, o bir gerçek.

O BÜYÜK HARİTANIN İÇİNE İKİ ÜÇ TANE İLGİNÇ MALZEME KOYMAK GEREK. YOKSA ELİMİZDE HİÇ DE KEŞFETME ARZUSU UYANDIRMAYAN KOCA BİR BOŞLUKTAN FAZLASI OLMUYOR.

+

- Silahlar!
- Saf eğlence
- Yüzlerce zombiye kafa göz dalmak
- Boss dövüşleri değil ama boss'ların kendisi

–

- Sözde açık dünya
- Amaçsız yan görevler
- Bir yerden sonra anlamsızlaşan zombi katliamı

7

SON KARAR
Yeni neslin ilk çok eğlendiren, oyun gibi oyunu.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Capcom
- **Dağıtım:** Microsoft Studios
- **Dijital İndirme:** 59$ (XBL)


Oyunun uçuk silahlarından bir örnek! O ayı az sonra Rambo'ya bağlayacak.





BU ŞEHİR OYUNCUYA TUZAK KURUYOR… -NOYAN AKATLI

BANISHED

Banished adlı bu ilginç oyundan tamamen rastlantı sonucu haberim oldu, satın almaya ikna olup indirmem (200MB zaten) çok hızlı şekilde gelişti, Steam vitrinine çıktıktan iki saat sonra 24 kişilik, kendi kütüğüyle kavrulan şirin bir kasabaya, "Sürpriz bir şekilde iyi çıktı bu oyun ya…" tarzı taze izlenimlere ve uzun süredir özlediğim, sürükleyici şehir kurma oyununu bulma sevincine sahiptim.

Size bol balık, patates, goyun yünü ve odun vaat ediyorum

İlk inşaata başlamadan, alet edavat çantasını çıkarmadan önce belirtmekte fayda var; oyunu bir kişi hazırlamış, müzikleri dışında tüm programı tek başına yapmış Luke Hodorowicz (kısaca Hodor diyebiliriz). Steam ve *Banished* forumlarında oyuncularla iletişimini koparmamaya, eksik ve hataları elinden geldiğince not alıp düzeltmeye çalıştığı izlenimini bırakmayı başardı bende. Dolayısıyla bilhassa yapay zekâda gözüme çarpan bazı sorunlara hoşgörülü yaklaşmaya, "Bu kadar tutkuyla dolu bir şehrin içinde o kadar kusur olması doğal" diyerek biraz göz yummaya çalıştım.

Şimdi gelelim ana menüye. "Hüzünlü" ama çok kasvetli, rahatsız edici olmayan ezgiler eşliğinde "Nasıl olsa ilk şehir batar, bu arada mekanikleri öğrenirim, ikinci üçüncü oynayışımda başarımları toplamaya başlarım" diyen iç sesim kısmen yanıldı: Mekanikleri, işleyişi büyük ölçüde öğrendim; gelgelelim şehrim çökmediği gibi 38. yılını kazasız belasız atlattı, Steam başarımlarının ise hiçbirinin yanına bile yaklaşamadım, şimdilik. Kısa bir eğitim bölümü dışında, sadece haritanın özelliklerini baştan belirlediğimiz, onlarca – yüzlerce saatlik "şehir kurmak serbest" modunda geçiyor tüm vakit. Türdeşlerinin birçoğunun aksine; görevler ve hikâye kırıntılarından oluşan bir senaryo (campaign) bölümü yok *Banished*'de. Fazla meyve sebzemizi, goyun yünlerimizi arkadaşlarımızla paylaşacağımız çokoyunculu mod da yok. Tüm binalar en baştan itibaren açık, kaynağınız varsa tarladan bile önce okul inşa edebilirsiniz örneğin. Aslında 38 saatlik oyun süremin ardından bende bıraktığı etkiyi aynen şu cümleyle aktarabilirim: Fazla basit ve sığ gibi görünen ama tıpkı toprak altında kalmış bir antik kent gibi, kazdıkça ayrıntılı katmanları ortaya çıkan, güzelliği anlaşılan bir yapım olmuş *Banished*.

Bir Ortaçağ tarihi klişesi olarak, yurtlarından sürgün edilmiş dört beş aile ile başlıyoruz. Çok da zor değil işin doğrusu; barınma – yiyecek – yakacak ihtiyaçlarını giderdikten sonra ağaçlar arasına serpiştirilmiş taş ve demir yığınlarını toplatıyoruz işçilerimize (laborer). Normal hızda her biri 5 dakika süren 12 aydan oluşuyor oyundaki seneler. Bildiğimiz ay isimleri yerine erken ilkbahar, geç yaz gibi zaman dilimleri kullanılıyor. Soğukta üşüyen avcılar, toplayıcılar normalden daha kısa süre çalışıyor, evinde envai çeşit (balık, geyik eti, mantar, patates, soğan… - güzel yahni olur bence) yiyecek stoklayan insancıklarımız mutlu ve sağlıklı oluyor. Ahşap evlerin taş evlere göre iki kat fazla yakacak (odun ve kömür *Banished*'de de popüler) ihtiyacı oluyor, nehre kurduğumuz ticari limana yılda bir uğrayan tüccarlardan elimizde olmayan tohumları, goyunları fazla yün giysi ve demir alet edavatımızla takas ediyoruz. Goyunların et ve yününden faydalanıyoruz. Eğitimli işçinin iki kat daha verimli çalıştığını görüp okul açılışı yapıyoruz… Devam etsem dosya konusu kadar yer kaplayacak ayrıntıların peşinde giderken mikro yönetimdeki zenginlik karşısında şaşkınlığa uğruyor ve oyunun sürükleyici mekaniğine kapılıp gidiyoruz.

Sadede geleyim: Eksiklerine ve göz kamaştırıcılıktan uzak, mütevazı teknik yapısına rağmen şehir kurma türünün en başarılı örneklerinden biri var elimizde. Benim gibi üşengeç, ekâbir bir adama bile "İki sayfa strateji rehberi yazsam mı" diye düşündürttüyse "*Pharaoh*'tan beri kaliteli bir şehir simi gelmedi yahu" şikâyetçisi şehir kurma heveslilerinin tüm planlama, inşaat stratejisi, mikro yönetim açlıklarını doyuracağını tahmin etmek zor değil. Şimdi oyunuma dönüp 40 küsur yaşında hâlâ ailesiyle yaşayan bekâr şehirlilerin evlenmeleri için birkaç ev yapayım. (Gerçek hayatta da iyi bir belediyecilik fikriymiş bu, hmmm…)



Minik "guzu"larıyla benim güzel goyun sürüm.



90 yaşında bize vedâ eden hamalın taşımakta olduğu ceylan derisi, yün ceket ve balık kasası bir anıt gibi kaldı orada iki yıl boyunca.

İPUCU

Geniş arazi, vadi, normal zorluk seviyesi, ılıman iklimde; 1 numaralı haritada başlamanızı tavsiye ederim. Ormanlık bölgeye ağaç kesici - yiyecek toplayıcı - avcı üçlüsünü, yanlarına da bitkilerden ilaç yapan hekimi yerleştirin. Ağaç kesmeyi sık sık durdurun, fidan dikmeyi hiç ihmal etmeyin. Yiyecek çeşitliliği ve devamlılığı için balıkçı, avcı ve toplayıcıları tarlalar ile destekleyin. Taşocağı ve madeni ileri aşamalarda düşünün; öncelik yiyecek ve odunda olsun. Strateji rehberi isteklerinizi ve sorularınızı noyan@oyungezer.com.tr adresine beklerim, iyi oyunlar.

+

- Basit ve kullanışlı arayüz
- Bol ayrıntı, sürükleyici oyun yapısı
- Haritaya göre değişebilen yerleşim planları, taktikler
- Dinamik hava durumu ve mevsimler
- Çatışmasız ve düşmansız, hayatta kalmaya çalışan şehir yapısı

–

- Kısayol tuşları biraz yetersiz kalıyor
- Tutarsız, çözmesi anlaması zor, karmaşık yapay zekâya sahip insancıklar
- Sonsuz görünümlü oyun yapısı herkese hitap etmeyebilir

7+

SON KARAR

Şehir kurma meraklısı oyuncuların mutlaka göz atması gereken Banished, şubat ayının şahane sürprizi oldu.

Tür: Şehir Kurma **Yapım:** Shining Rock Software **Dağıtım:** Shining Rock Software **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.shiningrocksoftware.com/game/



pc 360 xone ps3 ps4



ESKİ BİR DOST YENİDEN KILIÇ KUŞANIYOR! -Pozan Erten

STRIDER

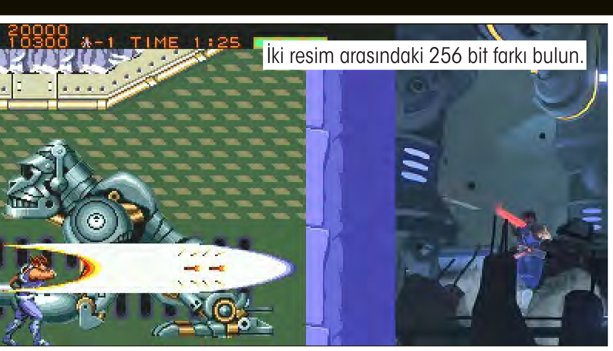
Bazı karakterler hiçbir zaman eskimiyor. Yıllar geçse de unutmak mümkün olmuyor ve kişisel özelliklerini, karizmalarını koruyup büyük hikâyelerini bize bir kez daha anlatmak için gün sayıyorlar. Özellikle de **Capcom** kendi oyunlarında her zaman iyi karakterler yazıp onlara sahip çıkan, kendi oyunları unutulsa bile crossover oyunlarında onlara yer veren bir firma. *Mega Man, Dante, Ryu, Amaterasu, Morrigan, Arthur, Chris Redfield, Haggar* ve saymakla bitmeyen onlarca karakter belki de başka hiçbir firmanın sahip olamayacağı unutulmaz yüzler. Ve bunların arasında bir tanesi var ki belki diğerleri kadar çok oyunu olmadı, yüzü çok görünmedi ama 25 sene geçmesine rağmen o kırmızı atkısı ve kılıcı Cypher ile andığımız, karizmasına tutulduğumuz ve hiçbir zaman unutamadığımız, **Strider** klanının cool ninjası **Hiryu**! Arada Marvel karakterlerini de dövdüğü ama 25 senedir aralıksız bilediği kılıcı ile yeni neslin kötü adamlarını kesmek için geri dönüyor.

Elimizde **1989** yılına ait 8-bit *Strider* oyunun bir nevi yeniden yapımı var diyebiliriz. Konu hemen hemen aynı. Geleceğin cyberpunk dünyasında, Kazakh City'e gidiyor ve *Grandmaster Meio*'yu yenmeye çalışıyoruz. Daha fazlası değil. Daha fazlası olması da gerekmiyor zaten. *Strider,* bir klasiğin tadına günümüz lezzetleri ile bakmamızı isteyen ya da karakteri daha önce hiç keşfetmeyen yeni yetme oyunculara iyi bir aksiyon oyunu sunmayı amaçlayan bir yapım. Bir yeniden yapımın ne olması gerektiğini iyi kavramış, gereksiz saltolardan uzak durmuş. Bunun için **Double Helix Games**'i tebrik etmek gerekiyor. *Killer Instinct*'den sonra bir klasiği daha hakkı ile yeniden hayata döndürmüşler.

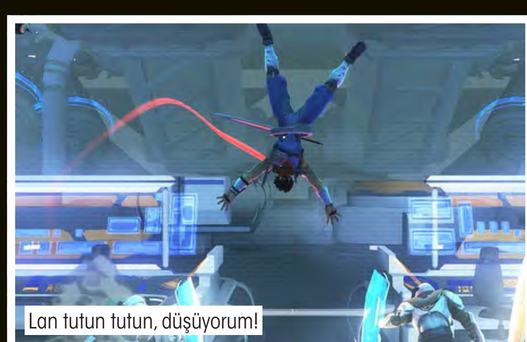
Tabii günümüze uyarlanan oyunun hikâye açısından olmasa da mekanikler bakımından birçok yeni özelliği var. Artık neredeyse *Super Mario* oyunlarında bile görmeye başlayacağımız karakter gelişim sistemi eklenmiş durumda. Bunlar boss dövüşlerinden sonra kazanılan özellikler, Cypher'ın vuruş ve hasar özelliklerinin değişmesi gibi ufak tefek gelişimler. Stilize grafikleri oyuna hem yeni nesil bir kimlik kazandırmış hem de Hiryu'nun kimliğini korumuş. Orijinalden alışık olduğumuz Hiryu tarzı, duruşu, koşuşu, Cypher sallayışı ile kendini hissetiriyor. Hiryu'nun eski oyunlarından kendisinin hız ve tırmanmak gibi yetenekleri bu yapımda çok daha etkili ve keyifli hâle getirilmiş. Ama klavye ile oynamak yerine bir gamepad ile oynamanızı öneriyorum. *Strider*'ı bugüne kadar gördüğüm en özüne sadık yeniden yapım olarak ilan edebilirim, hatta ettim bile.

Eski *Castlevania* oyunlarındaki harita sistemini bilirsiniz. A noktasından B noktasına gayet çizgisel varabilirsiniz ama aslında harita gayet büyüktür ve size *"gitmeseniz de olur"* noktalarını keşfetmeniz için geçerli nedenler verir. Kimi zaman gizler, kimi zaman upgrade seçenekleri v.b. öğelerdir bunlar. *Strider* da Capcom'un bu klasik sistemini kullanıyor. Haritanın bir ucundan diğer ucuna yaldır yaldır gidebilirsiniz fakat dilerseniz haritanın en ücra köşelerini keşfe çıkıp oyunun gizlerine ulaşabilirsiniz. Bu yapıyı göz önüne aldığımızda oyunun haritalarının bir platform-aksiyon oyununa göre çok büyük olduğunu söyleyebilirim. Ama bulacağınız gizler ya da ödüller sizi bunu yapmak için ne kadar motive eder bilemiyorum. Çoğunlukla aynı tip düşmanlar ile karşılaşıyorsunuz ama klasik oyunun asıl olayı boss'lar. En azından böyle olması düşünülmüş. Yolunuzun üstünde kesip biçtiğiniz ve birbirinin aynı olan yavan düşmanlardan sonra çok özenilmemiş ve yine yavan diyebileceğimiz boss'lar ile karşılaşmak can sıkıyor.

Nihayetinde iyi bir yapım *Strider*. Beklentinizi fiyatı ile doğru orantılı olarak ayarlarsanız ondan bayağı keyif alabilirsiniz. Zaten karaktere hayransanız, sırf onunla yeniden kötü adamları kesmek ve özellikle müziklerin de yardımı ile o retro havayı yeni nesilde hissetmek için muhakkak bu oyunu oynamalısınız.



İki resim arasındaki 256 bit farkı bulun.



Lan tutun tutun, düşüyorum!

1988'DEN BU YANA HIRYU

Kendisini Strider Hiryu olarak biliyoruz ama başındaki Strider üye olduğu ninja klanını temsil ediyor. Asıl adı Hiryu olan bu süper çevik, geleceğin cyber-punk ninjası ilk olarak 1988 yılında kendi ismini taşıyan mangada karşımıza çıktı. Hemen bir yıl sonra Capcom tarafından arcade makineleri için oyunu geliştirildi ve ülkesi dışında adını duyurdu. Kırmızı atkısı ve mor kıyafeti ile akıllarda kalan unutulmaz tarzı ile karizmatik duruşunu hiç bozmayan Hiryu daha sonra *Strider 2* oyununda ve 90'ların sonları dahil yakın zamana kadar da başta *Capcom vs. Marvel* olmak üzere Capcom'un dövüş oyunlarında göründü. 2014 yılındaki solo dönüşünün ise kalıcı olması temennimiz.

+

- Hiryu!
- Hızlı, keyifli ve aksamayan oynanış
- Stilize grafikler

–

- Boss'lara daha çok özenilebilirdi
- Kısa bir oyun

8

SON KARAR
Bir ninjanın elinde her şey silaha dönüşebilir, eski bir oyun bile!

- **Tür:** Platform-Aksiyon
- **Yapım:** Double Helix Games
- **Dağıtım:** Capcom
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)



THANK YOU FOR INFILTRATING

pc

Jazzpunk

SEINFELD'İN OYUNU ÇIKARSA BÖYLE BİR ŞEY OLSUN

-Eser Güven

Bugüne kadar birçok tuhaf oyun oynadım. Kimini övdüm, kimini yerdim. Tuhaflık çıtasının gitgide daha da yükseldiğine şahit oldum, kimi zaman sıkıldım, kimi zaman keyif aldım. Ama ben *Jazzpunk* kadar tuhaf, tuhaf olduğu kadar komik, komik olduğu kadar 'ne yapıyorum ben' diye düşündüren oyun görmedim. Tam da bu sebeple oyunu anlatmaya nereden başlayacağımı bile bilemiyorum, olur da saçmalarsam suçu oyunla geçen saatlerime atacağım.

Jazzpunk'a, kendisini tanımladığı gibi 'komedi-macera' dersem büyük haksızlık etmiş olurum. Bu terimi duyduğunuzda aklınızda örnek birkaç oyun canlanmıştır, değil mi? Hah, şimdi o örnekleri pat diye unutun, çünkü *Jazzpunk* hiçbirine benzemiyor. Attığınız her adımın, tıkladığınız her bir nesnenin, açtığınız her bir kapının, incelediğiniz her bir pizza kutusunun ardından sadece bazılarını anlayacağınız ve kalan kısmına bön bön bakacağınız acayip espriler patlatan bir oyundan bahsediyoruz.

Oyunu birinci şahıs kamerasından oynuyoruz. İçinde bulunduğumuz dünya üç boyutlu ama karakterlerin çoğu değil. Zaten ekran görüntülerinde de göreceğiniz üzere oyun dünyasını dolduran çoğu karakter tuvalet tabelalarındaki iki boyutlu çizimlerden fırlamış gibi görünüyor. İki boyut sözünü laf olsun diye kullanmadım, bazılarına yandan baktığınızda yalnızca çizgi halinde gördüğünüz insanlar bunlar. Kağıdı insan şeklinde kesip oyuna yapıştırmışsınız gibi. Ortamlar rengarenk, hatta bazen biraz fazla rengarenk. Bunu o kadar başarılı biçimde kotarmışlar ki kendinizi çizgi filmdeymiş gibi hissetmeniz bile mümkün. Mesela karşınızdaki konuşurken söylediği bazı cümleler (genellikle önemli olanlar) karakterin üzerinde veya tepesinde kalın puntolarla beliriyor. Bu standart dışı altyazı kullanımının oyun dünyasına ne kadar uyduğunu kısa sürede fark edeceksiniz.



Sineklikle yalnızca sinek dövülmez, insan da dövülür. Hatta kimisi bundan keyif bile alır.

İnsanı Hasta Eden Oyun

Jazzpunk'ın şu an itibariyle çok büyük bir eksisi var aslında, oyunu oynarken büyük ihtimalle mideniz bulanacak. Oyunda çok acayip bir "fare hareketi yumuşatma" özelliği var, hani fareyi oynatmayı bıraktığınızda imleç yoluna biraz daha devam eder ya, bu hem feci göz yoruyor, hem de insanın içini kaldırıyor. Şimdilik en iyi çözüm ise gamepad kullanmak. Bu yetmiyormuş gibi bir de görüş açısı ayarlama seçeneği yok, görüntüyü uzaklaştıramadığımızdan ekrana yakın oynuyorsanız görüntü açısı çok rahatsız edecek. Bu iki eksiklik bir araya geldiğinde forumlarda bundan şikayet eden onlarca kişi gibi sizin de içinizin bir tuhaf olma ihtimali çok yüksek.

+

- Grafik tarzı beni benden aldı
- Esprileri beni bana geri verdi

−

- Çok kısa, hemen bitiveriyor
- Kamera açısı ve fare hareketleri ile ilgili sorun var

7

SON KARAR

Komedi dizisi izlemek yerine oyun da oynanabileceğinin kanıtı



Karakterlerin bazı tepkileri çok komik, sırf bunları görmek için kafalarına tıklamadan duramadım.

Jazzpunk'ın öyle bariz bir konusu yok. Güya alternatif bir soğuk savaş dönemindeyiz ve Ajan Polybank rolünde ilk görevimiz olan Sovyet Konsolosluğu'na sızmak için yola koyuluyoruz. Tabii patronun koltuğuna oturunca çıkan gaz çıkarma sesi, sehpanın üzerindeki Playbot dergisi falan bize patronun mizah anlayışı hakkında birkaç ipucu veriyor. Ama göreve başlar başlamaz görüyoruz ki bu mizah anlayışı patrona özgü değil, mizah bu dünyanın her yerinde.

Evet, şunu rahatça söyleyebilirim artık; *Jazzpunk* bir adventure oyunu değil. Daha doğrusu bildiğiniz anlamda bir adventure oyunu değil. *Jazzpunk* bir etkileşimli stand-up gösterisi. Aynı stand-up gösterilerinde olduğu gibi her şey sizi güldürmeyi hedefliyor, biliyor ki birine gülmezseniz bir sonrakine kesin güleceksiniz, mutlaka size hitap eden komikliklerle karşılaşacaksınız. İlk on beş dakikadan sonra görevi falan unutup nerede ne komiklik var bulmaya çalışır halde buldum kendimi. Tıkladığım pizza kutusunun beni zombi öldürmeye dayanan bir mini oyuna götürmesi, kurbağanın birine kablosuz ağ şifresi bulmak için yardım etmeye kalkınca Frogger oynamak, köprüdeki elemandan sakız alıp yüzünün önünde şişirip patlatmak ve bu yüzden aşağı düştüğünü görmek, güvenlik kamerasını geçmek için fotokopi makinesinde çektiğimiz popo resmini göstermek… Böyle sayısız espri var ve hepsi keşfedilmek üzere sizi bekliyor.

Jazzpunk sağı solu pek kurcalamadan görev odaklı oynayınca 2-3 saatte bitebilecek bir oyun olsa da bunu yapan herhangi bir oyuncunun oyunun amacını anlamamış olduğunu düşünürüm. *Jazzpunk*'ın amacı sizi güldürmek ve bunda ne kadar başarılı olduğunu kanıtlamak. Eğer kendisine bu şansı verirseniz son zamanlarda gördüğünüz en büyük espri bombardımanına tutulabilirsiniz, öneririm.

- **Tür:** Komedi-Macera **Yapım:** Necrophone Games
- **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 15$ (Steam)
- **Dahası İçin:** necrophonegames.com/category/jazzpunk



Serena

MİNİMİNNACIK BİR KORKU HİKAYESİ -Eser Güven

Paul Trowe ismini duymuş muydunuz? Kendisi bu oyunun ortaya çıkış nedenlerinden biri olduğu için çok fazla ayrıntıya girmeden size biraz geçmiş zaman bilgisi vereyim. Paul Trowe çok sağlam bir adventure hastası. Belki hatırlarsınız, kurmuş olduğu Replay Games, *Leisure Suit Larry*'i diriltmek için Kickstarter üzerinden 650 bin dolar toplamıştı. Sonuç olarak ortaya b*ktan bir oyun çıkmıştı ama konumuz o değil. İşte bu Trowe bir anda kendini bir ilah olarak görmeye başlayıp diğer oyun geliştiricilerine, çalışanlara falan sosyal medya üzerinden saldırmaya başladığında işler değişti. Önce 15 yaşında bir kıza yaşattığı bir olay yüzünden hakkında dava açıldı, şartlı tahliye edildi. Larry'nin yaratıcısı Al Lowe firmadan ayrıldı. Trowe yine de akıllanmadı, saldırılarına devam etti ve kurbanlarından biri de Replay Games forum moderatörlerinden, Larry gönüllüsü ve adventure aşığı Serena Nelson'dı. Trowe'un Kickstarter güncellemelerindeki saldırgan üslubunu kibar bir dille eleştiren Serena önce forumdan atıldı, sonra Paul Trowe kendisine Twitter'dan şu mesajı gönderdi: "*Sen bir transseksüelsin, bunu bana kendin söylemiştin.*" Her ne kadar gelen müthiş tepkilerin ardından iki hafta sonra kalkıp özür dilese de kimse bunu inandırıcı bulmadı haliyle.

Serena vs. Serena

Gelelim Serena Nelson ile oyun arasındaki bağlantıya (oyunun ismi ayrı canım, onu hepiniz fark ettiniz zaten). Kickstarter üzerindeki adventure oyunu projelerine olan desteğinden ötürü tüm camia tarafından sevilen bir isim olan Nelson'a yapılan bu saldırı, adventure türünün yeniden canlanışını gölgeleyecek kadar çirkin bir olaydı. Bunun üzerine başını **Agustín Cordes**'in çektiği bir grup adventure sever bu olaya karşı duydukları öfkeyi güzel bir şeye çevirip insanlara sunmaya karar verdi: ortak çalışma ürünü bir adventure oyunu.

İşte Serena bu çalışmanın sonucu ve derinden de olsa amaçladığı şey camianın birlik olduğu mesajını vermek





Oyuna biz de yardım etseydik de kitabımızı ekleseydik.

olduğu için tamamen ücretsiz bir oyun. Cordes, 2006 yılında *Scratches* isimli bir korku oyunu hazırlamıştı, şimdilerde ise Kickstarter üzerinden başarıya ulaşan yeni korku oyunu projesi *Asylum* üzerinde çalışıyor. Cordes, *Asylum* için hazırlanan Dagon oyun motorunu açık kaynaklı olarak oyunculara sunmayı planladığı için motoru basit bir korku oyunuyla tanıtmak istiyor ve *Helena* doğuyor. Sonrasında ise malum olayın ardından oyunun ismini *Serena* olarak değiştiriyor ve bu olaylar sırasında Serena Nelson'ı savunan kişilere ulaşarak oyunu birlikte yapma fikrini açıklıyor.

Serena'da emeği geçenler arasında *Space Quest* serisinin yaratıcılarından Scott Murphy, *King's Quest* serisinde kralı seslendiren Josh Mandel, AGS oyunlarından tanıdığımız Ben Chandler gibi isimler var. Katılımcılardan bazıları programlamaya yardım etmiş, bazıları hikâyeye, bazıları metinlere, müziğe, kimi sadece kitaplıkta kitapların isimlerine katkıda bulunmuş (o kitapların her biri gerçek bir insan tarafından eklenmiş kitaplar). Yani *Serena* özetle, adventure camiasının kendisinden birine yapılan haksızlığa karşı tek yumruk oluşunun bir simgesi.

Fikrin içerikten önemli olduğu o anlar

Oyunun içeriği çok mühim değil aslında ama yine de özetleyeyim. Bir dağ kulübesindeki yalnız bir adam rolündesiniz ve eşinizi hatırlamaya çalışıyorsunuz. Bunu da kulübedeki eşyalara tıklayıp anılarınızı düşünerek yapıyorsunuz. Bazı eşyaların tetiklediği anılar yeni eşyalara tıklayabilmenizi sağlıyor, mesela daha önce baktığınız ve yüzünü hatırlayamadığınız eşinizin resminde değişikliğe yol açıyor. Herhangi bir aksiyon yok, ama sonunda sağlam bir sürpriz var. Oyun süresi taş çatlasa 30 dakika. Kısa bir korku öyküsü okumuş, tek bölümlük mini bir korku dizisi izlemiş gibi hissediyorsunuz oyun bitince. Ters köşe yapmayı çok iyi becerdiğinden ve en önemlisi de ücretsiz sunulduğundan çerez niyetine oynamanızı öneririm. Hem hemencecik bitse de en azından sektördeki bir hikâyeden daha haberdar olmanızı sağlıyor, daha ne olsun.

Tür: Macera **Yapım:** Senscape **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** Ücretsiz **Dahası İçin:** waitingforserena.com



+

- Oyunun ardındaki fikir güzel
- Sürpriz son dakikaya kadar korumayı başarıyor

−

- Çok fazla etkileşim yok, aynı eşyalara tıklayıp duruyoruz
- Oyun motoru çok başarılı değil
- Esc'e basarsanız oyundan çıkıyor, baştan başlamanız gerekiyor

6

SON KARAR
Sondaki sürpriz için bile zaman harcamaya değer.



Shadowrun: Dragonfall

BOYNUZ KULAĞI GEÇERSE... -M. İhsan Tatari

Çoğu firmanın DLC adı altında bize yeni kaplamalar ve oyundan çıkarılmış içerikler satmaya çalıştığı şu devirde gerçek bir genişleme paketiyle karşılaşmak beni nasıl mutlu etti anlatamam sevgili Oyungezerler. Evet, *Shadowrun Returns*'ün yeni içeriği *Dragonfall*'dan bahsediyorum. İlk oyunu da (son bölümler hariç) ayıla bayıla oynamış, eksiklerine rağmen bağrıma basmış ve RYO susuzluğumu bir nebze de olsa gidermiştim. Fakat *Dragonfall*'un çıtayı bu kadar yükselteceği aklımın ucundan bile geçmemişti doğrusu. Ama anlatmaya ortasından başladım, heyecanımı mazur görün. Gelin, en iyisi kaseti başa saralım (Tık. Zızzzt! Mılaras aşab itesak isiyi...)

Willkommen in Berlin!

Dragonfall, ilk oyunun kaldığı yerden devam etmek yerine yepyeni bir maceraya konuk ediyor bizleri. Bu kez Berlin'de, yani Shadowrun evreninin en kaotik, en anarşik şehrindeyiz. Büyük şirketlerin, politik güçlerin ve çetelerin cirit attığı, güç dengelerinin sürekli değiştiği, yani tam da bir Shadowrunner'ın cebini kolayca doldurabileceği bir yer burası. Tabii hayatta kalabilirse... Oyunda Berlin'e yeni yerleşen ve yeni bir başlangıç yapmak isteyen bir Shadowrunner'ı yönetiyoruz. Fakat yeni ekibimizle üçüncü işimizin üzerindeyken bir şeyler feci şekilde ters gidiyor ve kendimizi bir anda grubun lideri olarak buluyoruz. İş önce bir intikam hikâyesine, sonra hayatta kalma savaşına, en sonunda da... neyse, orası oyuna kalsın.

Sizin de bildiğiniz gibi bir RYO'yu unutulmaz yapan etmenlerin başında hikâye kadar yan karakterler de gelir. Size eşlik eden ekip üyeleri ne kadar unutulmazsa oyun da sizin için o kadar özel olur. İşte *Dragonfall*'u bu kadar başarılı yapan şey de bu. Artık tek gecelik ilişkilere son! (Ne?) Bu kez görevlere giderken sadece birer isimden ibaret olan, bir avuç karaktersiz runner kiralamıyoruz. Aksine her birinin kendi kişiliği, düşünceleri ve de gizemli birer geçmişi olan gerçek bir ekibimiz var artık. Eski bir asker olan ve kimseye güvenmeyen ork Eiger. İhtiyar şaman Dietrich. Gizemli ve mesafeli samuray Glory. Kendini beğenmiş decker Blitz. Eski dost Monika. Ve güvenilir, sadık fixer Paul Amsel... İnanın çok uzun zamandır, hatta belki de ilk *Dragon Age*'den beri ekip üyelerimle bu kadar içli dışlı olduğumu, onları bu denli önemsediğimi hatırlamıyorum. Dilerseniz ekibinizin dışındaki kişileri de hâlâ yanınıza alabiliyorsunuz ama bu kadar iyi yazılmış karakterler varken bunu isteyeceğinizi pek sanmıyorum. Oyun bu açıdan tam puanı kapıyor benden.

Savaşma, sıvış!

Dragonfall'un getirdiği tek yenilik bu değil elbette. Her şeyden önce o saç baş yolduran autosave sistemine bir el atmış yapımcılar. Artık oyunu dilediğiniz yerde kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca quicksave & quickload sistemi de eklenmiş. Bunun dışında haritalar da eskisine oranla çok daha büyük ve daha canlı. Karargahınızın bulunduğu kiez'de (mahalle) dolaşmak, oyunda direkt bir rolü bulunmayan insanlarla konuşmak gayet eğlenceli. Hatta bunlardan biri Altuğ adında bir Türk ve kendisi "Cafe Cezve" adında bir yer işletiyor (Almanya'da geçen oyun olur da içinde Türk olmaz mı?) Bitmedi! *Dragonfall*'un senaryosu da önceki oyuna nazaran çok çok daha iyi ve de ilgi çekici. Keza yan görevleri de öyle... Ayrıca oynanıştaki çizgiselliği de büyük ölçüde kırmışlar. Artık illa ki savaşmak, illa ki Matrix'e girmek zorunda değilsiniz. Gerekli özelliklere sahipseniz çoğu durumdan konuşarak, aklınızı kullanarak ya da diğer yeteneklerinize başvurarak kurtulabiliyorsunuz. Baktınız olmadı, çekin silahınızı! Kısacası, tam da olması gerektiği gibi, hareketlerimizde ve seçimlerimizde çok daha özgürüz bu sefer.

Velhasılıkelam, zaten iyi bir oyun olan *Shadowrun Returns*'ü çok daha yukarıya taşıyan, oyuncuya unutulmaz bir deneyim yaşatan, tadına doyulmaz bir RYO olmuş *Dragonfall*. Evet, hâlâ seslendirme ya da ara video gibi şeylerden yoksun; ama bu sefer bunların zerre kadar eksikliğini hissetmeyeceğinize bahse girerim (belki Sarp hariç...) *(O da hissetmez, kulakları duymuyor pek zaten. -Sarp)*. Kaçırmayınız efenim.



İşte Altuğ ve Cafe Cezve! Türk kahvenizi nasıl alırdınız?



Haritalar artık daha büyük ve daha canlı.

Tür: RYO **Yapım:** Harebrained Schemes
Dağıtım: Harebrained Schemes **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)

Eski karakterim nerede?

Dragonfall, eski karakterinizi oyuna aktarmanıza izin vermiyor. Gerçi bu benim için bir sorun oluşturmadı. Artık sisteme aşina olduğumdan aynı ismi taşıyan daha dengeli bir karakter yaratabildim. Ama "Eski karakterim olmadan asla!" diyenlerdenseniz Steam Workshop'ta sırf bu iş için yazılmış eklentiler bulabilirsiniz.

+

- Başarılı senaryo
- Unutulmaz karakterler
- Daha iyi görev sistemi
- 15+ saatlik oyun süresi

–

- Seslendirme olmaması bazılarının canını sıkabilir

9

SON KARAR
Belki de şimdiye dek yapılmış en iyi Shadowrun uyarlaması.



SPACE ENGINEERS

GRAVITY İZLEDİKTEN HEMEN SONRA... -Sarp Kürkcü

Space Engineers, radarıma sandbox oyunları gözden geçirdiğim zamanlarda takıldı. İyiydi, hoştu ama kenarda tutuyordum. Hem çoklu oyuncu desteği yoktu, hem de sadece inşa kısmı vardı. Artık işler değişti ve ben de "*Tamam,*" dedim, "*bu zamanlarda neyle eğlenceğimi biliyorum.*"

Uzayda aşağısı yoktur

Önce oyunun yapısına bakalım. *Space Engineers*, temelde küp blokları kullanarak uzayda bir şeyler inşa ettiğiniz bir oyun. Boşluktasınız, havasız yani sürtünmesiz ortamda üretim yapıyorsunuz. Son ürün haline geldiğinde gemi savaşları, farklı uygarlıklar, dolu dolu şeyler var. Şimdilik ister tanrı modu gibi sınırsız inşa imkânı olan hâli, isterseniz enerji ve sağlığın etkilendiği, üretimin zaman ve materyal istediği "survival" kısmını oynayabilirsiniz.

Peki ne yapabiliyoruz oyunda? Üç üretim seçeneğimiz var. Küçük gemi, büyük gemi ve istasyon. İlk ikisi boyutlarda değişiklik sağlıyor ve itici takarak hareket ettirilebiliyor. Üçüncü ise uzayda sabit bir noktada duruyor.

Oyunun başarısıysa her bir kavramın fiziksel değerlere göre karşılığı olmasında saklı. Kütle, güç kullanma miktarı gibi farklı farklı değerleri var. Hepsini size detaylı olarak gösteriyor oyun. Gemi büyüdükçe kütlesi artıyor, o kütleyi itmek için itici gerekiyor, iticilere jeneratör (ya da yeni eklenen güneş panellerinden) lazım. Bu böyle gidiyor. Üstelik, iticileri her yöne bakar şekilde takmalısınız. Çünkü gemi yavaşlarken aslında ön iticileri çalıştırıyor. *Star Citizen*'ın övündüğü sistem *Space Engineers*'da şu anda var yani.

Oyunda Steam Workshop desteği de var. Bu şekilde başkalarının yaptıklarına göz atabilir, onlardan ders çıkarabilirsiniz. Kimileri çeşitli eserlerden gemileri bu dünyaya taşıyor,



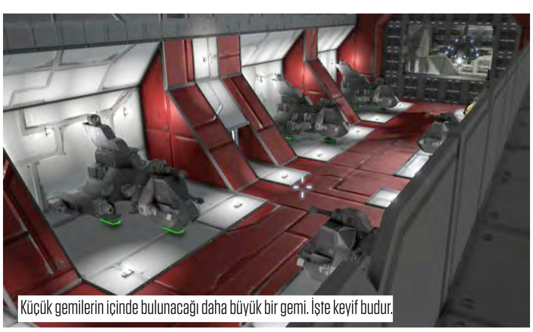
Başlangıçta yaratmaya destek alanınız burada.

kimileri kendi yaratıcılığını konuşturuyor. Üstelik oyunun görselliği tatmin edici olduğundan, bloklara çok takılmazsanız güzel çalışmalara rastlıyorsunuz bol bol.

Altı elle daha hızlı üretim

Ama oyun, kafa dengi bir insanla üretim işine giriştiğinizde tepe noktasına ulaşıyor. Sunucularda trol çok fazla. Sırf diğer oyuncuların çalışmalarını baltalamak için oyuna girmiş insandan geçilmiyor ortalık. Ama güvenli bir sunucu açıp arkadaş ortamı kurarsanız, bir kişi büyük gemi üstünde çalışırken diğerleri başka çalışmalar yapabiliyor. Elinizde ortak plan varsa gemiyi birlikte geliştirebiliyorsunuz. Ya da biriniz hareketli araçlarla, diğeriniz bir kısmını elindeki aletlerle biraz şekillendirdiği asteroidin içine gömerek istasyon inşa edebiliyor. Birbirinizden delicesine uzakta da olabilirsiniz, dip dibe de. Tam etkileşim olması biraz riskli olsa da, burada güven faktörü giriyor işin içine.

Space Engineers hem inşa moduyla, hem de hayatta kalma kısmıyla Erken Erişim haliyle bile dolu dolu bir oyun. Ekip güncellemelere dikkat ediyor, oyunu boşlamıyor. PvP ya da PvE konusunda bir seçenek sunmuyor ama şimdilik yaratıcılık için geniş bir alan veriyor. İşte bu alan, hele bir de arkadaşlarla girdiyseniz, çok zevkli.



Küçük gemilerin içinde bulunacağı daha büyük bir gemi. İşte keyif budur.



Uzay üssünde bile asla güvende değilsiniz.

Tür: Sandbox / Macera **Yapım:** Keen Software House **Dağıtım:** Keen Software House **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.spaceengineersgame.com

Ufak İpuçları

- Gemi konsolları enerjinizi doldurur, sağlığınıza destek olmaz.
- Refinery metalleri işler, Assembler ise parça üretmenizi sağlar.
- Uranyum, reaktör üretmek ve beslemek için gerekli.
- Yeni güncellemeyle iticiler zarar verebilir hâle geldi. Bu, ayarlardan açılıp kapanabiliyor.
- İnşa modunda kopyala/yapıştır ve ayna (mirror) özelliğini kullanın. İşiniz kolaylaşır.

+

- Uzayda serbest gezinti
- Her türlü aracı inşa etmek
- Motordan reaktöre, inşa kontrolü
- Sık gelen güncellemeler

−

- 104 m/s kısıtlaması
- Az etkileşimli asteroid dünyası

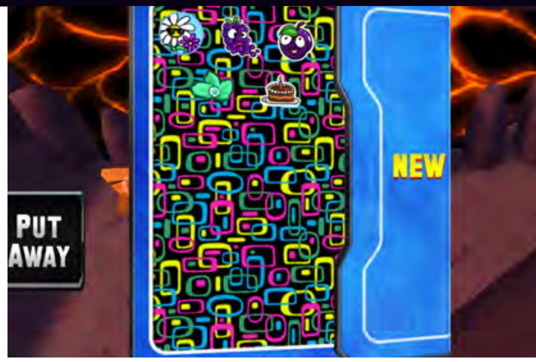
SON KARAR
Bu haliyle bile yaratmayı sevenleri mutlu eden bir hâlde. İlerlerse, durdurulamaz. Sürtünme yok çünkü.

SATURDAY MORNING RPG

GÖLGELERİN GÜCÜ ADINA! –ESER GÜVEN

80'lerde çocuk olanlarımızın çok şanslı olduğunu düşünüyorum. *Transformers*, *G.I. Joe*, *Darkwing Duck* gibi unutulmaz çizgifilmleri izleme şansına eriştik biz. Yurtdışındaki akranlarımızın aksine cumartesi sabahları değil de farklı farklı günlerde seyredebiliyorduk gerçi. Ama onlardaki o güzel cumartesi sabahları, *Saturday Morning RPG*'nin çıkış noktasını oluşturuyor işte.

Saturday Morning RPG aslında son derece basit yapılı bir RYO. Hatta tam olarak türü oturtmak istersek J-RYO diyebiliriz. Ama alışık J-RYO klasiklerinin aksine *SMRPG* işin daha çok savaş kısmına ağırlık vermiş. Oyundaki ana karakterimiz Martin 'Marty' Hall ile etrafta dolaşarak kişilerle konuşuyoruz, görevler alıyoruz ve kötü adamlarla savaşıyoruz. Çoğu J-RYO'nun aksine düşmanları ekranda görebiliyoruz, yakınlarına gittiğimizde ise bize saldırıyorlar ve sıra tabanlı savaş kısmı başlıyor.





Savaş kısmında bazı cesur yenilikler deniyor *SMRPG*. Başta Marty'nin Trapper Keeper defterindeki yapıştırmalardan kazıma mini-oyununu oynuyor ve başarılı olursak düşmanlara karşı avantaj sağlayabiliyoruz. Savaşlar da bir sen, bir o şeklinde gitmiyor. Mesela düşman saldırdığı zaman QTE ile doğru zamanlama yaparak saldırıyı karşılayabiliyoruz, biz saldırırken yine QTE ile verdiğimiz zararı arttırabiliyoruz. Ama fazla tekrar sıkıyor, dikkat.

Oyunun grafikleri basit 16-bit sprite'lardan oluşan retro grafikler, öyle çok başarılı falan değil ama idare eder. Savaşlarda ise bayağı bir animasyon çeşitliliği mevcut. Ama müzikler... Rocky IV ve Transformers için müzik hazırlamış VinceDiCola, Full House (Bizim Ev) gibi dizilerde çalışmış Kenny Meriedeth 80'ler ruhunu müthiş biçimde yansıtmayı başarmışlar

Oyundaki tonlarca 80'ler referansını anlayabilen oyuncuların oyundan alacakları keyif, anlamayanlara oranla 100 kat daha fazla olacağından herkese önerilebilecek bir oyun değil. fiyatı da öyle pek cep yakmayan cinsten olduğu için yine de şansınızı deneyebilirsiniz.

PC

SATURDAY MORNING RPG

+

- Oyundaki atıflar çok başarılı, çocukluğunuza dönüyorsunuz
- Savaşlara getirilen yeni mekanikler
- Müzikler

–

- Geri kalan her şeyi ortalama
- Savaşların sıklığı
- Hikayesi yavan

5

SON KARAR
Geçmişe doğru güzel bir yolculuk için fena fikir değil.

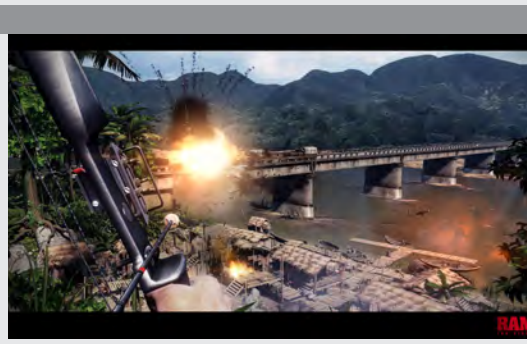
Tür: JRYO **Yapım:** Mighty Rabbit Studious **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 7$ **Dahası İçin:** www.facebook.com/SaturdayMorningRPG

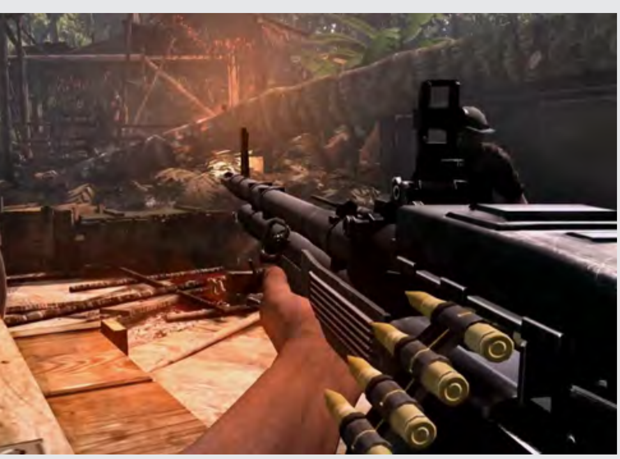
RAMBO: THE VIDEO GAME

GÖRMEZ OLAYDIM, BİLMEZ OLAYDIM

–BERKAN CESUR

Büyüdükçe üzücü bir ivmeyle kaybolan şeylerden biri de kahramanlarımıza duyduğumuz hayranlık. Onları daha iyi bilmek ve her kahramanını tanıyan insan gibi sonrasında onlardan soğumak. Hepimizin başından geçen bu (Hatta bu Türk literatüründe ilk olarak Flash TV'deki Amerikan güreşçilerinin rol yaptığını öğrendiğin ana denk gelir). Ama zaten bu doğal gidişat insanı soğuturken bir de keşke böyle ekleme üzüntüler yapmasalar. Keşke iyi bildiklerimizi iyi bıraksalar. *Rambo: The Vide Game* de aynen bu noktada acıdan kıvratıyor oyuncuyu işte. Yahu kardeşim Rambo bildiğimiz en efendi, en herkesin sevebildiği, en



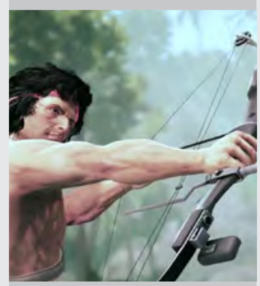


ekranların Beyazıt Öztürk'üydü. Rambo'yu sevmemek için hiç kimsenin bir sebebi yoktu. Ama işte artık bir nedenleri var. Suçlusu da bir iş başarmak isteyip yarısında çuvallayıp "*neyse, bittiği kadarıyla yayınlayalım*" diyen yapımcılar. Neyse... Biraz dolmuşum.

FPS sanıp başına oturduğum, meğerse garip bir tür olduğunu keşfettiğim *Rambo: The Video Game*, çok büyük bir hayal kırıklığı ile geldi; oyunda hareket edemiyorsunuz! Tamam, bu sonuçta bir bug değil ve tercih meselesi ama, dünya üzerinde böyle bir oyunu sadece fareyi hareket ettireceğin bir yapıda yapmak için geçerli bir sebep var mı? Ben hem bulamadım, hem de göremedim. Göremedim diyorum çünkü oyunda görecek de bir şey yok. Tabii 90'lı yılların oyun grafiklerini tekrardan görmek gibi bir hobiniz yoksa. Oynanış desen kötü, genel grafiği geçtim modellemelerin kötülüğü, her şeyin, HER ŞEYİN kötülüğü...

Belli ki bağırmam gerekti ama bu denli öfkenin içimden çıkmasını ben de anlamadım. Bir başka bağırış seansında görüşmek üzere artık...

(Sahi, yazıyı bitirirken öğrendim, bu türün adı Rail Shooter'mış. Adı batsın.)



PC PS3 360

+

- Oyun çalışıyor

–

- Geri Kalan Her Şey

1

SON KARAR
Rambo yerine Umut Sarıkaya'dan "Çemçuk ağızlı"yı alırım mis gibi.

Tür: Rail Shooter **Yapım:** Teyon **Yayın:** Reef Edition **Dijital İndirme:** 30$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 18+

TxK

NEON IŞIĞI HIZINDA GEÇMİŞE YOLCULUK – POZAN ERTEN

Bu ay incelediğim oyunlardan olan *Strider* ve üstüne *TxK* derken, kendimi arcade makinesi başında hissederek retrolardan retro beğendim diyebilirim. Tabii hiç bir şey göz acıtan piksellerin, kafa karıştıran vektörlerin ve tuşlara takada tukada diye basmanın yerini tutmuyor. Ama bir oyun, geçmişte bırakılan ufak bir hissi içinde tekrar canlandırınca, o hissin çözünürlüğüne ya da poligon sayısına bakmıyor insan. Sadece keyfini çıkarmaya çalışıyor. *TxK* ise bu keyfi, Vita ekranından geçmişinize bakmanızı sağlıyor ve yeterince veriyor.

Tempest'ı bildiniz mi? Hani şu masa şeklinde olan arcade makinelerinde oynadığınız az pikselli, vektör grafikli ve neon ışıklarla bezenmiş shooter oyunu. Daha sonra *Tempest 2000* yani *T2K* adıyla Atari Jaguar için yayınlanmıştı. İşte şimdi ismi evrilerek *TxK* olmuş durumda ve yeniden





yapım olarak güzelim Vita'larımızın şarjını emmeye geldi. Öncelikle kendinize şunu sorun, reflekslerinize güveniyor musunuz? Cevabınız evet ise kendinizi bu oyunda test etmekten büyük keyif alacaksınız. Oyun gerçekten çok hızlı. Sizin de üstünüze üstünüze gelen, neon ışıkları ile birleşen vektörel grafiklerin karmaşasını iyi gözlemlemeniz gerekiyor. Gözlemden sonrası ise kontrol yeteneğinize geliyor ki sadece biz düzlem üzerinde iki yöne giden ve bir tuşla ateş edilen bir kontrol mekaniğinden bahsediyorum, düşünün. Bu basit yapı sizi daha ne kadar zorlayabilirdi bilemiyorum. Neyse ki Vita sizin, daha doğrusu oyunun hızına ayak uydurmakta gayet başarılı. Kontrollere alıştığınız takdirde tek yapmanız gereken üzerinize gelen geometrik şekilleri piksel cennetine göndermek.

Retro oyunlara müthiş bir sevgi beslemeseniz bile vektöre, neona, refleks shooterlara ve düşük bit tekno müziğe hasret tüm Vita sahipleri bu oyunu oynamalı. Hangimizin mahallesinde 80'lerden kalan makineleri olan bir atari salonu kaldı ki zaten?



vita

+

- Hıza ve reflekse dayalı oynanış
- Müzikler
- Bölüm tasarımları

–

- Oyunu daha da zorlaştıran save sistemi

8

SON KARAR
Vita'ya kaliteli shooterlar pek gelmiyor, değeri bilinmeli.

Tür: Shooter **Yapım:** Llamasoft **Dağıtım:** Llamasoft **Dijital İndirme:** 16 TL **Detaylı Bilgi:** minotaurproject.co.uk/txk/

TENGAMI

İKİ ÜÇ SOLUKTA OYNANAN KİTAP –NOYAN AKATALI

İlklerle dolu bir yazı olacak kendi adıma: Yarım sayfalık oyun yazısı, iOS (iPad) oyunu yazısı, macera türünde inceleme yazısı hatta Japon kültürü içerikli oyun yazısını da sayabiliriz bu ilkler arasında. Peki, önemli olan soru; bu ilklerin yoğun olduğu kısa maceradan memnun kaldım mı? Kalan 15 – 20 satırda bu sorunun cevabını vermeye çalışacağım.

Aslında oyunun ruhu da cevabını merak ettiğimiz sorulardan oluşuyor. Fiziksel olarak nasıl bir boyutta olduğumuzu bilerek başlıyoruz gerçi en azından. "Yönettiğimiz karakter kim?" "Nasıl bir dünya burası?" "Amacımız var mı, varsa nedir yahu?" gibi soru işaretleri kafamda dolandı durdu 2 – 3 saatlik oyun deneyimim boyunca. Katlanan kitap sayfalarında dolaşıp, kimi kolay, kiminin mantığını çözmesi bir hayli zor, küçük bulmacaları çözerek sayfaları, bölümleri açıyoruz. İki





boyutlu dünyanın kırmızı ve mavi ağırlıklı renklerinin suluboya fırçasından çıkmış izlenimi vermesini beğendiğimi söyleyebilirim. Kulaklıksız oynarken, iPad'den gelen dingin ve huzur verici Uzakdoğu ezgilerini duyan aile üyelerimin "Ne güzel müzik bu, ne dinliyorsun?" şeklinde verdikleri olumlu tepkileri de ekleyeyim.

Orman, dağ, deniz gibi (arada pagoda, yani villa – ev de var) doğada geçen kısa bölümlerden oluşan Tengami'yi; iPhone/ iPad sahibi oyunseverlere iç huzuruyla tavsiye ediyorum. Bu ay fazlasıyla vurdulu kesmeli, gerilimli yapımlar doldurdu vitrinleri, bir nebze soluklanıp dinlenmiş olursunuz hem.

ios

+

- Rahatlatan müzikler
- Basit ve rahat kontrol sistemi
- Uyandırdığı merak duygusu

–

- Bazı bulmacalar mantıksız
- Kısa sürüyor ve tekrar oynanabilirlik yok

7

SON KARAR
Huzurlu müzikler eşliğinde, bir kitabın içinde geçen 2 - 3 saatlik ilginç bir macera arayanların şans verebileceği bir oyun.

Tür: Macera/Platform **Yapım:** Nyamyam **Dağıtım:** AppStore **Fiyatı:** 9 TL **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** http://nyamyam.com/games



ESKİ CEPHELER, GAZİLERİNİ ÇARPIŞMAYA ÇAĞIRIYOR

BATTLEFIELD 4: SECOND ASSAULT

Battlefield sadece çıktığı ay delicesine oynadığınız, sonradan yakanızı bırakan bir oyun değil. DICE'ın düzenli aralıklarla sürdüğü ek paketler sağ olsun, mermi seslerinin kulağımdaki çınlamasından kurtulamıyorum. Gerçek bir gazi olamasam da kulaklarım bilgisayar oyunları dünyasında sanal gazi olma yolunda koluna Heavy Metal'i de takarak ilerlemeye devam ediyor. Bayanlar ve baylar; silahlarınızı temizlemeye ve kurmaya başlayın çünkü *Second Assault* bizi çağırıyor.

İçeriğe baktığınızda *BF4*'ün *Second Assault*'u tembel işi bir ek paket gibi görünebilir çünkü harita yelpazesi *BF2* ve *BF3*'ten alınmış vaziyette. Benim için hava hoş çünkü ne yalan söyleyeyim, *BF3* haritalarını *BF4*'e göre daha çok seviyorum. O yüzden diğer ek paketlerde kalan ne kadar harita varsa *BF4*'e devşirebilirler, seve seve oynarım. Eski haritalardan Caspian Border, Gulf of Oman, Operation Firestorm ve klasik bir savaş pornosu olan Operation Metro! Bunların içinde örneğin Gulf of Oman *BF2*, *BF Play4Free*, *BF3*'de de bulunarak bir rekora imza atacak gibi. Velhasıl arkadaşlar, eski haritalar yeni motorla daha güzel görünüyor. Daha çok yıkım ve DICE'ın tabiri ile "Levolution" içeriyor. Örneğin Operation Metro'nun bir bölümü artık sular altında kalmış, ya da Operation Firestorm'da alev alan daha fazla malzeme ve mekan var.

Yeni araçlarımız eğlenceli ama pek havalı değil. Biri Desert Patrol Vehicle ya da kısaca Sand Boogy, diğeriyse Skid Loader yani mini bir iş makinası. Skid Loader'ın herhangi bir saldırı silahı yok ancak zevkle Roadkill yapabileceğiniz bir araç. Tek rokette işlevsiz hale gelirken mermi falan yediğinde bana mısın demiyor. Birinci kişi açısından baktığınızda görüş alanınız çok daralacağı için, doğrudan üçüncü kişi kamerasını kullanmanızı öneririm.

Eski bir mod olan Capture the Flag ise yeniden hortlayan oyun içeriklerimizden. Kural her oyundakiyle aynı: bayrağı kap ve kendi üssüne kaç. *BF*'de şöyle bir fark var, bayrağı alan kişi istediği şekilde kaçabiliyor. Gönlü çekerse bayrağı bir tankta taşıyabilir, motorla pire gibi kaçabilir ya da bir helikoptere atlayıp gökyüzünden sıvışabilir. Bunu yapması için illa yolcu olmasına da gerek yok; oyuncu hem bayrağı taşıyıp hem sürücü olabilir.

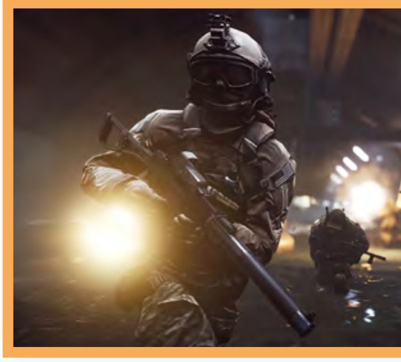
Yeni ölüm enstrümanlarımıza bakarsak menümüze F2000, AS Val, M60E4 (severim), DAO-12 ve GOL Magnum'un (taparım) eklendiğini görüyoruz. Büyük bir zevkle GOL Magnum'u anlatmam gerekirse hazretleri, Alman Polis Teşkilatı ve Litvanya Ordusu tarafından kullanılmakta olan bir ölüm makinesidir. Oyunda hedefi tek vuruşta göğsünden vurduğunda indirebilir ve tekrar mermi sürme işlemini hızla gerçekleştirmesi ile tanınır. "Straight Pull Bolt" eklentisi ile tekrar mermi doldurma hızı Flash seviyesine çıkabilir. Tek dezavantajı 6 mermi atmasıdır, yani ıskalama lüksünüz pek yok.

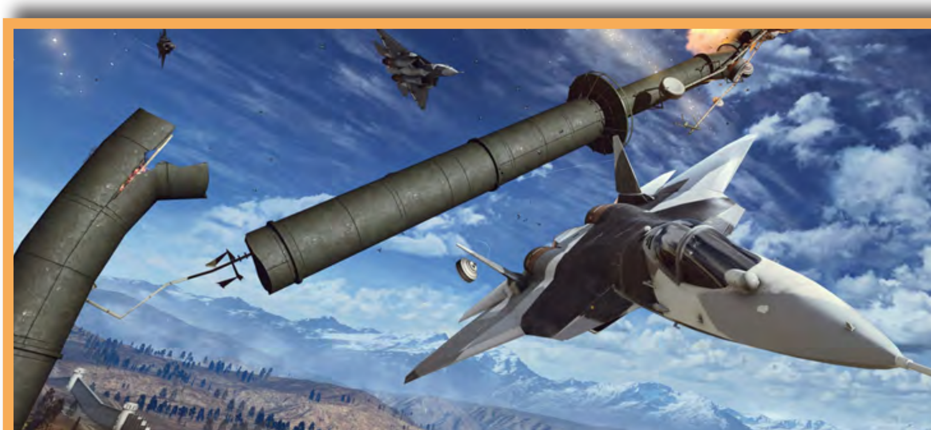
Ne yalan söyleyeyim, *Second Assasult* eski içeriğin bir hayli tekrarı modunda, gerek araçlar gerek silahlar açısından. Lakin eski haritaların tekrardan oynanması bence gayet mantıklı. *China Rising* ile zaten dört yeni haritamız vardı, nostaljiden kimseye zarar gelmez.

Haydi, ben biraz Operation Metro'da Rocco'culuk oynayacağım. **-Nurettin**

Fiyatı: Premium'a dahil, ayrı fiyatı 14.99 dolar









GERİYE DOĞRU ATILAN BİR ADIM -Eser Güven

The Wolf Among Us: Episode 2 Smoke & Mirrors

Crooked Man de kim?

Bölümün sonlarına doğru ismini öğrendiğimiz Crooked Man en azından bu isimle Fables çizgi romanlarında yer almayan bir karakter. Şimdiden kim olabileceğine dair teoriler üretilmeye başlandı, hatta oyun dosyalarında bu karakterin 3B modelini bulan birinin paylaştığı resim Telltale tarafından anında silindi (kendisi ürkütücü bir tip, bu kadarını söyleyebilirim). Gizemin kaçmasını istemiyorlar anlaşılan.

Smoke & Mirrors'ın başında bir önceki bölümde yaptıklarımızın özetini izlerken, yaptığım çoğu şeyi unuttuğumu fark ettim. Gösterilen görüntülerdeki kararları hatırlıyordum belki ama aradaki boşluklar hiç hoşuma gitmedi. Peki neden böyle oldu? Çünkü Telltale ipin ucunu biraz fazlaca kaçırdı ve ikinci bölümü ilk bölümden neredeyse dört ay sonra yayınladı. Düşünsenize, bir dizinin ilk bölümünü izliyorsunuz, ikinci bölümünü dört ay bekliyorsunuz. Mantıklı bir şey değil bu. Episodik falan olması da umrumda değil, iki saatlik bir oyun deneyimi için bu kadar beklemenin izahatı olamaz çünkü.

Evet, tahmin edebileceğiniz üzere o çok sevdiğim, çoğu işine övgüler düzdüğüm Telltale'e bu sefer kızgınım. Kızgınlığım sadece bu anlamsız beklemeden dolayı değil, bu kadar bekledikten sonra oynadığım oyunun beni tatmin etmekten son derece uzak olmasından da kaynaklanıyor. Telltale'in episodik oyunlarında çıtayı sürekli olarak yükseltmesine alışkın biri olarak bu geri gidişe şaşırdığımı da söylemeliyim.

Spoiler yerseniz karışmam

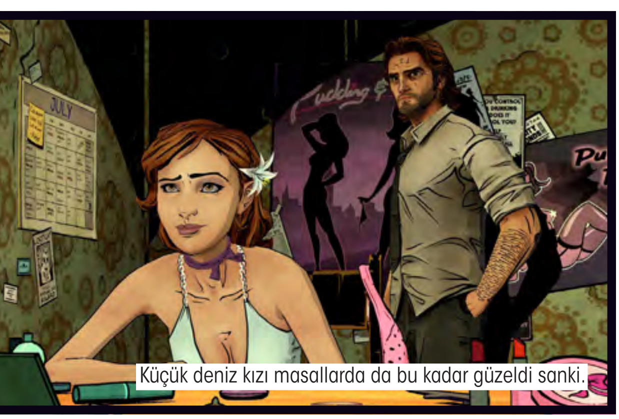
Bu yazıda spoiler vermekten pek kaçınmayacağım, doğrudan yazmasam bile arada keyif kaçıran bir şeyler görebilirsiniz. Zaten ilk oyunu oynamadıysanız bu yazıyı okumanızın pek bir anlamı yok, oynadıysanız da okuyacağınız şeyler spoiler sayılmaz. Hatırlarsanız ilk bölüm gayet heyecan verici, kafamızda deli gibi soru işaretleri bırakan bir şekilde bitmişti. Şu dört ay içerisinde söz konusu ölümle ilgili sayısız teori geliştirildi, çünkü bunu yapmak zevkliydi. *Smoke & Mirrors* bu heyecanı çok kısa sürede söndürmeyi seçmiş. Daha oyunun ilk dakikalarında ilk bölümün sonunda olduğunu sandığımız şeyin aslında olmadığını görmek kocaman bir 'nasıl yani' anı yaşatıyor. Öncesi, sonrası yok, kapı açılıyor ve onca teori bir anda çöpe atılıyor. Hemen ardından kurbanın gerçek kimliği yine hızlıca ortaya çıkıyor, Faith ile nasıl bir bağlantısı olduğunu yine kısa sürede öğreniyoruz. Bölüm yine son derece kuvvetli bir sürpriz ve ifşa ile bitiyor ama her şey o kadar hızlı olup bitiyor ki neden bu kadar aceleye getirildiğimizi anlayamıyoruz. İlk bölümün geriliminin zerresi yok desem abartmış olmam.

Bu ikinci bölümün tek zayıflığı hikâyenin ilerleyişi değil. Oyunu bizim oynadığımız dakikalar inanılmaz kısıtlı. Diyaloglarda yaptığımız seçimler yine muhtemelen bir şeyleri etkiliyordur ama bunun dışında tek yaptığımız bilgisayar karşısında oturup karakterlerin hikâyeyi kendi başlarına ilerletmelerini izlemek. Mesela ilk oyunda kimin evine gideceğimize karar veriyor ve diğer yolu seçsek ne olurdu diye merak ediyoruz ya. O tarz bir şey de yok bu sefer. Yani dizi izlemişsiniz, çizgi roman okumuşsunuz ya da *The Wolf Among Us*'ın bu bölümünü oynamışsınız, arada çok bir fark yok. Adam akıllı tek bir QTE sahnesi var, o da ilkindekilerin yanında bayağı bir sönük kalmış.

Bigby de olmasa ne yapardık

Bigby yine oyunun ana kahramanı; kahraman derken kendimizi özdeşleştirebildiğimiz kişi anlamında söylüyorum. Sorgu sırasında karşınızdakine iyi davranabiliyor veya kimseye acımadan son derece vahşi biçimde ilerleyebiliyorsunuz. Mesela ben ne olacağını ne kadar merak etsem de Tweedledee'nin ağzını burnunu dağıtmadım, kafasında şişe kırmadım, elinde sigara söndürmedim. Daha insancıl (daha az kurtçul) yaklaştım ve yine de konuşturmayı başardım. Çünkü benim Bigby'm iyi bir karakter olmaya, diğerlerinin duygularını göz önüne almaya devam ediyor. Ama oyun yine size bu konuda iyi miktarda özgürlük vermiş, dilerseniz içinizdeki kurdu ortaya çıkarabilirsiniz.

Oyunun teknik özelliklerini ilk bölümde anlatmıştık zaten, grafikler yine çok güzel, seslendirmeler yine olağanüstü ama bunlarda zaten şaşılacak bir şey yok. O yüzden bu tür ayrıntılara hiç girmedim bu yazıda. Eksik olan kısım dediğim gibi hikâyenin fazla aceleye getirilmiş olması, fazla çizgisel olması ve bize yapacak çok fazla bir şey bırakmaması. Üçüncü bölümün bundan çok daha iyi olacağını hissediyorum, yine de değil dört ay, iki ay bile beklemesek iyi olur.



Küçük deniz kızı masallarda da bu kadar güzeldi sanki.

Tür: Adventure **Yapım:** Telltale Games **Sistem:** Ekonomik
Fiyatı: 25$ (sezon fiyatı)
Dahası İçin: www.telltalegames.com/thewolfamongus

+

- Oyunun teknik yönü çok başarılı
- Yetişkin teması korunmuş, hatta bir tık arttırılmış
- Yeni karakterleri görmek güzel

−

- Aşırı derecede çizgisel
- Oyuna müdahale ettiğimiz kısımlar çok ender
- İlk oyunun büyüsünü çok hızlı bozuyor
- Episodik bir oyuna göre bile çok kısa

7

SON KARAR
Seri üçüncü bölümle birlikte tekrar yükselişe geçmezse büyük hayal kırıklığı olacak.

PC



TREN GELİR HOŞ GELİR, DLC'Sİ BOŞ GELİR… -Noyan Akatlı

TRAIN SIMULATOR 2014



Noyan the Geç Kalan

Bu ayki geç kalmış oyunumuzu, sağ olsun, Göktuğ Erol adlı simülasyon meraklısı arkadaşımız önerdi. Selman Eğin, Çağlar Yapıcı ve Berkay Coşkun dostlara da öneri ve mesajları için çok teşekkür ederim. Dergi sayfalarında incelemediğimiz oyun yazısı istekleriniz için noyan@oyungezer.com.tr'ye iletilerinizi beklerim, görüşmek üzere.

Bu ayki geç kalmış oyunumuzun yazısına nasıl bir giriş yapsam diye düşünürken trenlerin kültürümüzde oldukça önemli bir yer tuttuğunu fark ettim, oyunu oynarken de trenleri ne kadar özlediğimi.

Hey makinist; içerik yok, içerik!

Gene "Eyvah, hüzünlü, romantik uzun cümleler geliyor" diye düşünebilirsiniz. Öyleyse sizi şaşırtayım ve Ekim 2013'te çıkmış Train Simulator 2014 garına, yolcu salonuna alayım; ufak tefek sarsıntılar haricinde sıkıntısız bir yolculuk olacağına emin olabilirsiniz. Açılış videosu ve müziği, renkli, kısa tren sahneleriyle pencereden gözüme çarpan ilk güzel manzaraydı. Kompartımanın içi de rahat ve genişti; ana menüyü kullanışlı buldum demek istiyorum tabii. Eğitim bölümünde treni hareket ettirmek, hızlanıp yavaşlamak, kamera açıları gibi temel komutları örendikten sonra, Train Simulator'ın önceki oyunlarına göre en büyük fark olan, deneyim puanları ile seviye atladığınız kariyer moduna geçtim. Train Simulator 2013 – 2012, vd. sahibiyseniz, 2014 içeriğini Steam'den otomatik ve ücretsiz indirebileceğiniz bilgisini de iki vagon arasına iliştireyim.

Kariyer modundan devam edelim hazır yola çıkmışken; A.B.D., İngiltere ve Almanya'da yer alan haritalarda, değişik süreli ve zorluk dereceli senaryo görevleri listesi var makinist koltuğumuzda ve biz bu görevlerden istediğimizi, istediğimiz kadar oynayabiliyoruz. Bağımlılık yapıcı olduğunu da biraz acı bir şekilde fark ettim oyunun bu arada, 17 Mart günü 4 senaryoyu aralıksız 2.5 saat oynadım, az sonra vertigo (kronik baş dönmesi) rahatsızlığımdan dolayı az kalsın bayılıyordum, ciddiyim!

Uzun yol yapan makinist, pilot ve şoförlerde yorgunluk – dinlenme dengesinin önemini bir simülasyon oyunu ile tecrübe etmiş oldum böylece. Basit gibi görünen ama aslında epeyce ayrıntılı komutları, trenin hızını ayarlamayı öğrendikçe daha da keyif aldığım, güzel bir oyun deneyimi oldu Train Sim. 2014. Bu huzurlu ve eğlenceli tren yolculuğunda neşemi kaçıran en önemli sorun ise, 54 TL. ödediğim oyunun içeriğinden sadece 4 harita çıkması oldu. DLC olarak sunulan haritaların 20 $'dan başlamasına ise yorum yapmak istemiyorum açıkçası. Harita – senaryo editörü ve oyuncu yapımı senaryolar bir nebze teselli oldu neyse ki, yolculuk sonrası uğranan şikâyet bürosunda ikram edilen sıcak çay misali. Trenleri, simülasyon oyunlarını seven, huzurlu ortamda ilerleme – gelişme duygusu yaşatan oyun arayışındaki arkadaşlara, içerik eksikliğine ve pahalı DLC kataloğuna rağmen tavsiye edebilirim Train Sim. 2014'ü, hayırlı yolculuklar!





7

SON KARAR
Gereksiz derecede pahalı indirilebilir içeriğine rağmen, tren yolculuğunu sevip makinistliğe özenen oyuncular için gayet güzel bir oyun.

- **Tür:** Simülasyon
- **Yapım:** Railsimulator.com (Dovetail Games)
- **Dağıtım:** Railsimulator.com
- **Kutulu Fiyatı:** 54 TL
- **Dijital İndirme:** 40$ (Steam), 80 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 3
- **Dahası İçin:** www.railsimulator.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Bruce Springsteen'in Born In The USA albümünden, az bilinen bir şarkıyı dinliyorum. 45'lik plaktan; gitarın ve trenlerin nasıl dokunaklı bir hüzün taşıdıklarını duymak isteyen müzikseverelere tavsiyemdir...



OYNUYORUM

1. Grid 2 (PC)
2. State of Decay (PC)
3. The Bureau XCOM Declassified (PC)
4. Virtua Tennis Challenge (iPad)
5. Tiger Woods PGA Tour 14 (PS3)

BEKLİYORUM

1. The Elder Scrolls Online (PC)
2. Diablo III: Reaper of Souls (PC)
3. Folk Tale (PC)
4. GTA V (PC)
5. Dark Souls II (PS3)

Videodan Oyun İncelemeleri

Oynamadan oyun incelemek huyumuz değil, ancak "ilk bakışta not"a inanırız... Eren de bu ay videolara bir bakış attı, aşka geldi.

PROJECT SPARK

Notu 3

İzlemek için: http://youtu.be/IfnhGW2Q_y0





Gerek oyun yapım araçlarına olan merakım, gerek remix kültürüne beslediğim sevgiden ötürü *Project Spark*'ı heyecanla bekliyorum. Lakin bu ay yayınlanan ve tümüyle *Project Spark* kullanılarak hazırlanan Linkin Park klibi beni hayal kırıklığına uğrattı.

"Guilty All The Same (feat. Rakim)" klibi üç bölüme ayrılmış. *Act 1: Shattered Homecoming* gayet güzel başlıyor, beklentileri yükseltiyor. Ama o da ne? *Act 2: Guilty All The Same* başlıklı bölüm, bir oyun karakterinin üç dakika otuz altı saniye boyunca ardına bakmadan koşup zıplaması, önüne çıkan kristalleri döne dolaşa toplamasından ibaret. *Act 3: Reborn* ise bir Oyungezer Online yorumcusunun deyimiyle "Media Player visualizer'a bağlıyor". Müzikle uyum deseniz, sıfır. Kristalleri toplayınca oluşan efektler göz alıcı da olsa, *in the end, it doesn't even matter*.

Bu klip video biçiminde değil de oynanabilir halde sunulsaymış, belki o zaman bir anlam ifade edebilirmiş. Bu haliyle olmamış. Limp Bizkit, Korn ve saz arkadaşlarından daha iyisini bekliyorum.



HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA f

Notu 10

İzlemek için: http://youtu.be/xyQNikCvxKU

İnsanlar ikiye ayrılır: Tupac "hologram"ıyla sahneye çıktığında şaşıranlar, ve şaşırmayanlar. Şaşırmayanlar şaşırmamıştır, çünkü zaten gök mavisi saçlı tanrıça Miku'nun yıllar önce böyle bir "canlı" konser verdiğini bilir (bkz. YouTube'da bulabileceğiniz "World is Mine" videosu).

Vocaloid uygulamasıyla Miku'ya "sadece kağıt para girişi yapınız" bile dedirtmiş (isteyene kaydı gönderebilirim), 31 Ağustos günü (yani Miku'nun doğum gününde) monitör karşısında oturup pasta kesmiş bir insan olarak demek istiyorum ki *Miku is my waifu*, dolayısıyla iki dakika kırk sekiz saniyelik bu videonun bir PS Vita ekranı içinde gösterilen basit bir oyun fragmanı olmasının hiçbir önemi yok, içinde Miku'nun olması yeterli. "SE-GAAA" diyen dillerini yerim, o derece. Dergideki bu köşenin gayri ciddi havasından cesaret bularak tam puanı da yapıştırırım, kimse engel olamaz. İster robot lobisi olun ister helyum lobisi, benim biricik Hatsune Miku'mun eline su dökemezsiniz.

LEGO THE HOBBIT

Notu 2

İzlemek için: http://youtu.be/J8Qp6rL_7qw



LEGO video oyunlarını ne denli itici bulduğumu her fırsatta dile getiriyorum. Belki yeterince söylenirsem günün birinde Traveller's Tales'in kulağına gider de aklını başına devşirir, en azından Orta Dünya'yı kendi haline bırakır diye umut ediyorum. Umut fakirin peksimeti, altın olan her şey parlamaz... Hepsini anladım da, yüce Eru aşkına, bu da neyin nesi? *LEGO The Lord of the Rings* zaten kötüydü, *LEGO The Hobbit* ondan da beter olmuş.

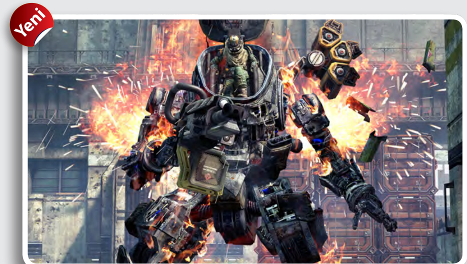
"Buddy-Up" başlıklı, takım çalışmasının ve dostluğun önemini sözde vurgulayan bu video tam bir zıtlık abidesi. Sanırsınız ki The Hobbit değil, Ocean's Eleven fragmanı izliyorsunuz. Espriler deseniz zaten güldürmüyor. Komik değil, tamam mı? Thorin Meşekalkan kadar, mağara trolü kadar, ya da ne bileyim, fül kadar daş düşsün başınıza!

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU NE BİÇİM BİR MART AYIYDI BÖYLE, YIL SONUNDA BU KADAR OYNANACAK OYUNU BİR ARADA GÖREMİYORUZ BAZEN!... AMA BİZİMKİ DE LAF İŞTE, OYNAYACAK BUNCA ŞAHANE OYUNU BULMUŞUZ DA ŞİKAYET EDİYORUZ... OYNAYIN GAARİ!

FPS (First Person Shooter)

Yeni

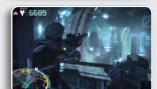


TITANFALL
PC, Xbox One

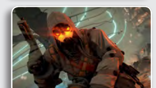
Call of Duty manyaklığını başlatan ekibin uzun süredir çıkarttıkları ilk oyun Titanfall, FPS oyunlarından beklentilerimizi büyük ölçüde değiştiriyor. Devasa Mech'lerin içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.



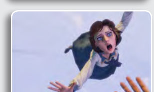
Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zeka, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.



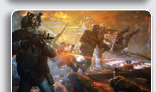
Killzone Mercenary
PSVita
PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak dokuz bölüm boyunca ilerliyor.



Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.

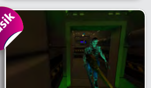


BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

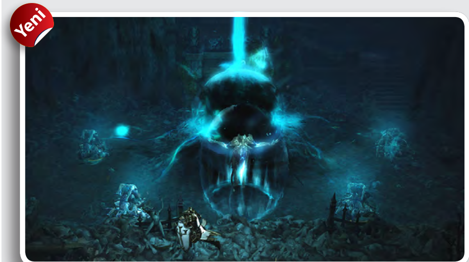
Klasik



System Shock 2
PC
FPS ve RYO öğelerini en iyi harmanlayan ilk oyunlardan biridir SS2. Ne yazık ki devamı gelmeyecek, artık Irrational Games olmadığına göre.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

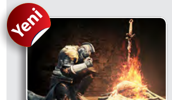
Yeni



DIABLO 3: REAPER OF SOULS
PC

Çıktığında teknik aksaklıkları ve açık arttırma sistemi nedeniyle çok eleştirilen Diablo 3, Reaper of Souls ve beraberinde getirdiği yenilikleriyle olması gereken oyuna dönüşüyor. Act V ile genişleyen senaryosu, yeni Crusader karakteri ve hepsinden önemlisi, yeni, yepyeni eşyalarıyla hayatımızdan bir 100 saat daha çalmaya aday.

Yeni



Dark Souls 2
PS3, 360
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?

Yeni



Southpark: The Stick of Truth
PC,PS3,360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.

Yeni

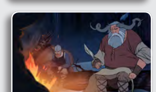


Shadowrun: Dragonfall
PC
Geçen yılın en iyi RYO/Stratejilerinden Shadowrun, çok daha gelişmiş ek görev paketi Dragonfall'la devam ediyor.

Yeni

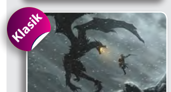


Out There
iOS
Uzayın sonsuzluğunda kaybolmuş bir astronotun, dünyaya geri dönme çabasını konu alan Out There, iOS'un en iyi oyunlarından biri.



The Banner Saga
PC
Dünyanın sona ermek üzere. ölümden kaçan karavanınızdaki az sayıda insanı hayatta tutmak için çok acı verici kararlar vermeniz gerekecek.

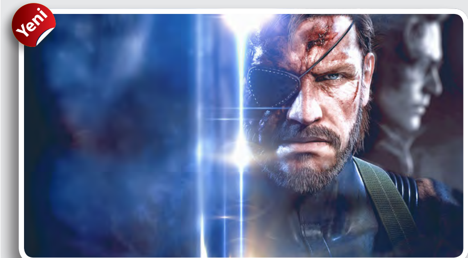
Klasik



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

AKSİYON

Yeni



METAL GEAR SOLID 5: GROUND ZEROES
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

İşte, yeniden başlıyoruz! Kojima-san'ın beşinci MGS'yle karşımıza çıkmaya "başladığı" oyun olan Ground Zeroes'a yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demodan başka bir şey değil. Ama, aslında size çok derin, 15 saatlik sıkılmayacağınız, tekrar etmeyen oynanış çıkartabileceğiniz bir oyun alanı sunuyor.

Yeni



Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikayesi de, süper güçleri de süper.

Yeni



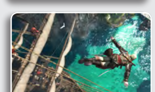
Strider
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
8-bit zamanlarında en sevdiğim oyunlardan birisinin muhteşem geri dönüşüne şahitlik ediyorsunuz. Çok yaşa Kazakistan!



Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsaki yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.



Thief
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Gizlilik gerektiren aksiyon oyunu (Stealth Action) gerçek anlamda başlatan Thief serisi, dördüncü oyunuyla başa dönüyor.



Assassin's Creed 4: Black Flag
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Klasik



Grand Theft Auto 5
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Hayatta incelemeyeceğin, çünkü hakkında sıfır malumatın olan en ünlü oyun hangisi?

1. *Starcraft. Mağaradan dün çıkmış birisi olarak oyunun görsel olarak neye benzediğini dahi bilmiyorum.. -TURGUT*
2. *Tabii ki Football Manager. Ne menejerlikten, ne de futboldan anlamıyorum. COMBO! - SARP*
3. *League of Legends. MOBA türüne en ufak bir ilgim olmamasını geçtim, yolda karakterini görsem tanımam, o derece.- ESER*
4. *Bana hepsi aynı gibi geliyor, ne kadar malumat gerektirir bilemiyorum ama Call of Duty diyeyim. - ÖMER*
5. *Bütün Warcraft ve Starcraft oyunları - VOLKAN*

Oyun dünyasının geleceği sence nerede?

1. *Yakın geleceğini bilmem ama, uzak bir gelecekte tekrardan taş ve sopalarla oynayacağız... -TURGUT*
2. *Üst üste Project Morpheus ve Oculus Rift takıp, Omni'de koşturmak. Utanç abidesi olacağı yahu.- SARP*
3. *Geçmişe dönüş olacak. İnsanlar yine basit ve eğlenceli oyunların ne kadar önemli olduğunu keşfedecekler.- ESER*
4. *Ensemizde (cak girişi anlamında). - ÖMER*
5. *Mobil & Indie oyunlarda - VOLKAN*

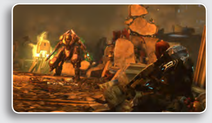
Bugüne dek oynadığın Türkiye'de yapılmış en güzel oyun hangisi?

1. *Yağlı kayış. Böyle bir psikopatlığı bizden başkası bulmuş olamaz... - TURGUT*
2. *Yenileri telefonumun modelinden bilemiyorum, o nedenle İstanbul Efsaneleri diyeceğim. İnşaata kaçan top iyidir hep.- SARP*
3. *İstanbul Efsaneleri / Lale Savaşlarının üzerine oyun tanımıyorum. Vereyim mi beş kırpık? - ESER*
4. *Mount & Blade tabii ki de, ama gönlümden geçen oyun daima İstanbul Efsaneleri'dir. Ah bi devamı gelse veya mobile yapılsa... -SİNAN*
5. *Mount & Blade - VOLKAN*

STRATEJİ



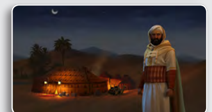
Banished
PC
Çok farklı bir şehir kurma stratejisi Banished. Her bir insanın hayatını kendi hayatınızmış gibi takip etmelisiniz.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

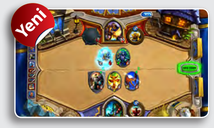


Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.



Star Control 3
PC
Bir uzay strateji oyununun süper bir hikayeyle harmanlanması çok alışıldık bir durum değil. Star Control 3 bunu başarmıştı.

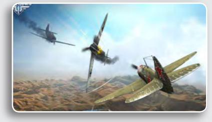
DVO & ONLINE



Hearthstone
PC
Blizzard'ın küçük bir ekiple başladığı kart oyunu projesi, yılın en önemli oyunlarından birisi haline geldi.



Insurgency
PC
Source modluğundan oyunluğa terfi eden Insurgency, Counter-Strike'a benzese de gerçekçi oynanışıyla dikkat çekiyor.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Final Fantasy 14:A Realm Reborn
PC, PS3
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



Forza Motorsport 5
Xbox One
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!



Need for Speed Rivals
PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
Need for Speed serisinin giderek Burnout'a benzediği seriden sonra, kendine özgü bir oyun haline gelmiş. Ama yine de...



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik modu yıl sonunda çıkıyor :)



NFS: Porcshe Unleashed
PC, PS1
Kimilerine göre gelmiş geçmiş en iyi Need for Speed oyunudur kendisi.

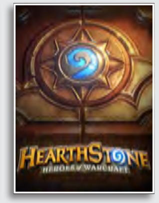
AYIN ALTIN OYUNU



Southpark



Titanfall



Hearthstone

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Çok, ama çok fazla oyun var oynanmayı hakeden! Hepinize nasıl zaman yetiştireceğiz ey oyuncuklar?!

NİSAN '14	
2014 FIFA World Cup Brazil	PS3, 360
Child of Light	PC,PS4,PS3
Dark Souls II	PC
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	PS4
LEGO The Hobbit	PC,PS4,PS3,XBONE, 360, PSV, WiiU,3DS
Lifeless Planet	PC
Men of War 2: Assault Squad Deluxe	PC
Starpoint Gemini 2	PC
Terraria	360
The Elder Scrolls Online	PC
TitanFall	360
Trials Fusion	PC,PS4,XBONE,360
War of the Vikings	PC
Wargame: Red Dragon	PC
MAYIS '14	
Bound by Flame	PC,PS4,PS3,XBONE, 360
God of War Collection	PSV
Killer is Dead	PC
Mario Golf: World Tour	3DS
Mario Kart 8	WiiU
Planetary Annihilation	PC
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment	PC,PS4,PS3,360
The Amazing Spider-Man 2	PC,PS4,PS3,XBONE, 360,WiiU,3DS
Tropico 5	PC,360
Watch Dogs	PC,PS4,PS3,XBONE,360
Wolfenstein: The New Order	PC,PS4,PS3,XBONE,360
HAZİRAN '14	
Endless Legend	PC
Farming Simulator 2014	PSV, 3DS
Murdered: Soul Suspect	PC,PS4,PS3,XBONE,360
Sniper Elite 3	PC,PS4,PS3,XBONE,360
Stronghold Crusader 2	PC
WildStar	PC

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.



Tony Hawk's Pro Skater 2
PC, PS1
Kaykay oyunu dediğin böyle olur! Tony abi emekli olmadan çok önce çıkan serisi türünün hala en iyisidir.

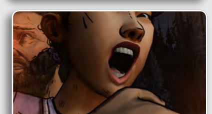
MACERA & BULMACA



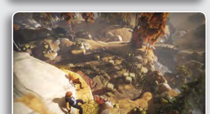
The Broken Age
PC
Tim Schaefer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



Broken Sword 5
PC
Adventure türünün geçmişte kalan ustalarından Revolution Games, bu oyunla muhteşem bir geri dönüş yapabilecek mi? Merakla izliyoruz.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, Xbox 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.



Myst
PC
PC'deki ilk CD oyunlarımızdan olan Myst, bize bambaşka dünyaların kapısını açmıştı. Kitaplar içinde muhteşem bir evrendi.

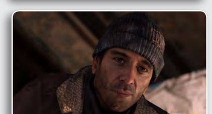
BİR GARİP OYUN



Jazzpunk
PC
Tamamen kafadan kontak birilerinin hazırla-dığını düşündüğümüz, son aylardaki en komik oyunlardan biri :)



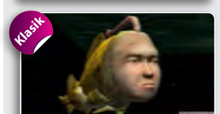
Olli Olli
PS Vita
Saçbaş yoldurma konusunda Super Meat Boy'la yarışacak, 2 boyutlu bu kaykay oyununu "ben zoru severim" diyenlere tavsiye ederim.



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



Seaman
Dreamcast
Sanal hayvan yetiştirdiğiniz birçok oyun oynamışsınızdır, ama sesle yönetilen, insan suratlı ve ev ahalisine "asılan" bir yaratık? Hâlâ benzeri yapılamadı.

THE AMAZING SPIDER-MAN 2

SPIDEY'NİN ERGENLİKTEN ÇIKIŞ MACERASI!

Pek çok şeyi tartışabiliriz bu ülkede ama herhalde en çok sevdiğimiz süper kahraman konusunda büyük bir mutabakat içindeyiz. Neden bilmiyorum, ama cevap tabii ki de Spidey! 80'lerde çizgiroman serisi, 90'larda da efsane çizgifilmi sayesinde bizim kuşağa bol bol nerd kazandırmış bir kahramandır kendisi. Fakat **Marvel** evreninin de baştacı olmasına rağmen sinemada bir türlü yıldızı parlamadı. Bunun nedeni Spider-Man'in haklarının **Disney'**de değil **Sony**'de olması tabii. Yani onu, normalde üyesi olduğu *Avengers* ekibi ile beraber sinema perdesinde görmek istiyorsak bu gerçekten biraz zor. Sözleşme detaylarını ya da Disney'in planlarını bilemiyoruz tabii ama buradan bakınca imkânsız görünüyor. Neyse, olsun, biz onu Marvel sinematik evreninden kopuk haliyle de seviyoruz. Belli ki o da bize boş değil, zira yeni film yakında geliyor... Hem de büyük bir tehditle birlikte.

Peki neden büyük bu savaş? Çünkü Spider-Man adım adım *Sinister Six*'e doğru yol alıyor da ondan! Bu haberi bilmeyen pek kalmadı zaten ama heyecanı hâlâ bünyemizde. *Electro*, *Doctor Octopus*, *Vulture*, *Kraven*, *Mysterio* ve *Sandman*'den oluşan orijinal *Sinister Six* tayfası Marvel tarihi boyunca birçok defalar değişti ama ekibi toplayan Doctor Octopus her zaman sabit kaldı. Bu filmde bildiğimiz kadarı ile Doctor Octopus yok ama *Green Goblin*, *Rhino* ve *Electro*'nun baş düşmanlar olacağına ve filmin sonunun kesinlikle ona bağlanacağına emin gibiyiz. Üçlemenin bu ayağının ve final bölümünün senaryosunun birlikte yazıldığını biliyoruz. Serinin potansiyeline baktığımızda ise pek keyif vermeyen ilk filmin sadece bir giriş hikâyesi olduğunu söyleyebiliriz. İlk filmin o yavan havası büyük ihtimalle yerini saf aksiyona bırakacak (gerçi bu sayfada ne zaman bu lafı etsek, film patlıyor). **Oscorp** şirketinin karanlık tarafı, Peter'ın babasının geçmişi ve onu bekleyen tehlikeli plan gibi gerilimli olayları art arda ekleyince film, çizgiroman havasını yakalayaktır.

Marc Webb tek filmle yıldız olan yönetmenlerden. *500 Days Of Summer,* kurgusu ile ağır basan iyi bir aşk filmiydi. Ama hemen bu filmin ardından çektiği *The Amazing Spider-Man*'de gördük ki Webb bir aksiyon filmi yönetmeni değil. Belli ki filmin yapımcıları sadece nerdlerin değil, sıradan seyircinin de seveceği bir Spidey peşinde. Diğer yandan filmin fragmanlarına ve konusuna baktığımızda, kalitesi sorgulanabilir ama saf bir çizgi roman uyarlaması izleyecek gibi hissediyoruz. Önemli olan soru, Marc Webb bunun altından kalkmayı başarabilecek mi? Senarist kankalar **Roberto Orci** ve **Alex Kurtzman** ikilisine hikâyenin heyecanı yüksek tutmamızı sağlayacak temelini ve bunun diğer filmlere kadar uzanması konusunda güveniyoruz fakat yine ucuz diyolaglar, içi



dolmamış kötü karakterler ve oldu bitti bir kurgu konusunda da şüphelerimiz yok değil.

Hepsinin ötesinde bilmeniz gereken, bu seriden yeni Marvel sinematik evreni kalitesinde bir kurgu ya da Nolan'ın *Batman* üçlemesi kadar süper kaliteli bir film beklememeniz gerektiği. Bir gün Spider-Man'in haklarını Disney alırsa, Marvel sinematik evreninde içi daha dolu bir Spidey görebilir, kaliteli aksiyonun dibine vurabiliriz. Bu hâli ile görsel efektleri ve biraz da alttan ilerleyen hikâyesi sayesinde çizgi roman tadı verebilmeyi hedefleyen bir gişe filminden başka bir şey değil, bunu bilmekte fayda var. Yine de siz kötü örümcek hislerinizi fazla takmayın ve bu eğlenceli aksiyonun tadını çıkarın.
-Pozan





SPIDER-MAN ALTERNATİF EVRENLERİ

Çizgi roman dünyasında özellikle tekdüzelikten kurtulmak adına birçok süper kahraman farklı evrenlerde, farklı versiyonlarıyla karşımıza çıkar. Sevgili Spidey de bu dalgadan en çok nasibini alanlardan biri. Farklı evrenlerde, alternatif hikâyeler anlatan bu Spider-Man serilerinden kayda değer olanları toparlayalım dedik...



ULTIMATE SPIDER-MAN

Ortalığın bayaa bir karıştığı, tamamen farklı ilişkilerin olduğu gençlik serisidir. Aslında mevcut filme en yakın seri budur. Peter'ın lise dönemlerinden başlayarak olanları son derece renkli ve modernize edilmiş şekilde anlatır. En çok tutan Spider-Man evrenlerinden olup, çizimleri fazla güzeldir.



THE SPECTACULAR SPIDER-MAN

Spider-Man'in duygu yoğunluğu içerisindeki maceraları işte bu seride yer alır. Peter'ın özel hayatına, sorunlarına v.b. durumlara ilk olarak bu seride yoğun olarak değinilir. Türkiye'de 80'lerde yayınlanmış siyah beyaz Spider-Man çizgi romanlarındaki hikâyelerin çoğu bu seridendir.



SPIDER-MAN UNLIMITED

Bu arkadaş pelerinlidir. Evet, bildiğin Superman v.b. kahramanların pelerininden ama ağdan yapılmış olanı. Çizgi film serisi ile tanınır ama çizgi romanı daha keyiflidir, tabii pelerine takılmazsanız. Karakterleri, hikayesi ve tarzı klasik Spider-Man'den en uzak olan seridir.



THE AMAZING SPIDER-MAN

1963'den beri bir şekilde yayın hayatına devam eden öz, hakiki, orijinal seridir. Mevcut filmin adıdır fakat filmin evreni daha önce de bahsettiğim gibi daha çok Ultimate evrenine yakındır. Bildiğiniz klasik bütün Spider-Man hikayeleri bu seriye aittir. Kuşkusuz en keyiflisi, en heyecanlısıdır.



SPIDER-MAN 2099

1992 yılında hayata geçmiştir. Kendisi ilk olarak Amazing Spider-Man #365'te ortaya çıkmış, daha sonra 48 sayılık kendi serisine sahip olmuştur. 2099 yılında yaşayan Miguel O'Hara ismindeki bir genetik bilimcidir. Geçmişte var olan Spider-Man'e hayrandır ve onun yeteneklerini yaratmaya çalışırken bir kaza geçirir, geleceğin Spider-Man'i olur.



WEB OF SPIDER-MAN

1985-1995 ve 2009-2010 yıllarında yayınlanmış bir seridir. Spider-Man bu seride siyah renkteki ünlü simbiot kıyafeti giyer. Tahmin ettiğiniz üzere seri daha çok Eddie Brock ve Venom ile ilgili olaylara odaklanır. Spider-Man'in en büyük güce sahip olduğu seridir. Kendisi haraket halindeki bir treni önüne geçerek bile durdurabilir. Çizimleri efsanedir.



2014 KONSER VE FESTİVALLERİ

İSİMLER AÇIKLANDIKÇA YAZ AJANDAMIZ ŞEKİLLENİYOR

Geçen yıl yaz aylarının başında patlayan Gezi olayları sebebiyle gözümüz konser-festival-eğlence görmez olmuştu, hatırlarsınız One Love, Vodafone Konserleri v.b. yaz aylarında gerçekleşecek birçok konser ve festival iptal edilmişti. Pek kimsenin de bundan şikayetçi olduğunu hatırlamıyorum. Ama Foals, Sigur Ros, New Order, Bloc Party, The Vaccinees gibi önemli isimleri de izleyememiştik. Bu sene de ne olacağı pek belli değil ama büyük konserlerin ve festivallerin haberleri yavaş yavaş gelmeye başladı. Bir son dakika gelişmesi olmazsa kulaklarımızın pasını kimlerin alacağına bir bakalım. **-Pozan**

METALLICA KONSERİ



Beşinci defa bile olsa bir dünya devini ağırlamak yine fazlasıyla heyecan verici olacak. 13 Temmuz tarihinde İTÜ stadyumunda gerçekleşecek olan konser grubun **By Request** ismini verdiği turne kapsamında. Grup bu turne kapsamında gideceği ülkenin dinleyicileri hangi şarkıları seçmişse onu çalıyor. Biletinizi Biletix'ten aldıktan sonra gelen mail üzerinden grubun çalmasını istediğiniz şarkıyı seçiyorsunuz. 18 şarkılık setlistin 17'si bizim seçtiklerimizden oluşacak! Biletler 150 ila 500 lira arasında değişiyor. Biraz tuzlu gelebilir ama hele ki ilk defa izleyecekseniz son kuruşuna kadar değer.

AEROSMITH KONSERİ



Steven Tyler ve dadaşlarını sonunda tam kadro olarak dünya gözü ile görebileceğiz! Grup "**The Global Waming World Tour**" adını verdikleri dünya turnesi kapsamında gözde konser mekanı İTÜ stadyumunda seyircisi ile buluşacak. Bu konserin de bilet fiyatları 170 ila 650 lira arası değişiyor. Tamam, okurken bile gözünüz acıyabilir ama babaları ilk defa canlı izlemekten bahsediyoruz, ne bileyim...

METAL SUMMER FESTIVAL

Yılın ilk festivalinde kafa sallamaya hazır olun! 24 Mayıs tarihinde Küçükçiftlik Park'ta gerçekleşecek olan **Metal Summer** ülkemizde çok sevilen bir ismi, Manowar'ı headliner olarak sahneye çıkarıyor. En son İnönü Stadı'nda gerçekleşen ve Big 4'un konuk olduğu **Sonisphere**'de sahne alan, tadı da damağımızda kalan Manowar'ın bu çok daha uzun sürecek gerçek sahne perfomansını izlemek için can atıyoruz. Festivalin diğer isimleri ise Arch Enemy ve Pentagram. Biletler 89 ila 315 Lira arasında değişiyor.



CHILL-OUT FESTIVAL

İstanbul'da yaza merhaba demenin en güzel yolu olan Chill-Out, bu sene klasik mekânı olan Kemer Contry'den ayrılıyor ve Belgrad Ormanı içinde kurulacak olan Life Park isimli yeni ve muhtemelen şahane bir festival alanına geçiyor. Biletler şu anda 85 TL. Festivalin headlinerı ise ünlü electro-pop grubu Goldfrapp. Django Django'nun da sürpriz bir şekilde DJ Set gerçekleştireceği festival yine sakin sakin, şehirden uzak kafayı dağıtıp keyifli vakit geçireceğiniz bir etkinlik olacak gibi.

ONE LOVE FESTIVAL

Henüz gelecek olan isimler ve bilet fiyatları belli değil ama c anımız ciğerimiz **One Love Festival**'in gerçekleşeceğini bilmek bile güzel. Geçen sene akıl almaz bir line-up hazırlayıp Gezi olayları yüzünden iptal olmalarının acısını bu sene çıkarıcaklarına hiç şüphemiz yok. Festival 14-15 Haziran'da yuvası olan Parkorman'da gerçekleşecek. Oradan çek bir Blur be, hadi!



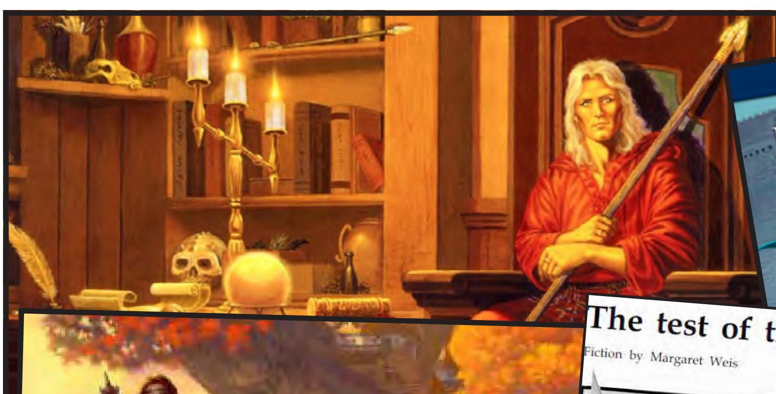
The Box İle Model Ve Figür *Koleksiyonunuzu Genişletin!*

Siz nerd'lere ülkemizde ilk defa uygulanacak olan ilginç bir servisten söz etmek istiyorum. Figür, model oyuncak vb ıvır kıvıra bayıldığımız bir gerçek. Peki bu tür bir koleksiyonunuz varsa sürpriz oyuncaklar ile genişletmek ya da sıfırdan bu işe başlamak ister miydiniz? The Box isimli sistem aylık 30 lira karşılığında üye olduğunuz takdirde size her ay başı içi figür ve model oyuncaklar ile dolu bir kutu yolluyor. Projenin yöneticilerinden **Tayfun Turgut**, bu sistemin amacının Türkiye'deki meraklı insanları figür ve model biriktirmeye yönlendirmek, ortak kültürleri seven insanları tek bir çatı altında toplamak olduğunu söylüyor. Trash Pack, Zombiezz, Crazy Cubez gibi mini koleksiyon oyuncak markalarının ürünleri yanında, dizi, film ve oyunlarla ilgili ithal ürünler de bu sürpriz kutuda yerini alacakmış. Şu anda henüz daha aktif olmayan ama yakında hayata geçecek olan sistem sayesinde hayatınıza ya da bir sevdiğinizin hayatına her ay başı heyecanlandıracak bir şeyler katabilirsiniz. Sisteme web sitesinden üye olup, dilediğiniz zaman ayrılabiliyorsunuz. Web site adresi: http://the-box.ws **-Pozan**



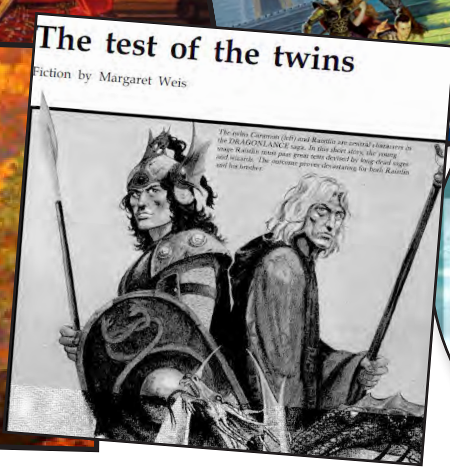
EJDERHA MIZRAĞI 30 YAŞINDA!

1984 yılında ilk olarak *The Test of the Twins* isimli kısa hikaye ve arından gelen Güz Alacakaranlığı Ejderhaları isimli kitap ile FRP alemine giriş yapan Ejderha Mızrağı, 30 seneyi geride bıraktı. Yani efsane karakter Raistlin ile tanışmamızın üzerinden geçen sene bu kadar. Bugüne kadar Ejderha Mızrağı adı altında 200'e yakın kitap yayınlandı. Kitaplarla paralel olarak masa üstü oyunlara da yönelen Ejderha Mızrağı evreni bir çok genci D&D'ye alıştıran, hikayesi ve karakterleri çok güçlü bir evren olarak aklımıza kazındı. Tabii bütün bunlardan bahsederken Margaret Weis ve Tracy Hickman'ı anmamak olmaz. Bu kadar harika bir dünyanın temellerini atmaları ve ardından yine kaliteli yazarların evreni bu noktaya getirmeleri ders niteliğindedir. Bu yeni kitapları artık pek yazılmayan dünyaya ait eserlerin en önemlileri genelde dilimize de çevrilmiştir. Kender'lerin merakla koşuşturduğu, bir süre sonra ejderhaların yönetmeye başladığı bu toprakların, Krynn'in hikayesinin hiç bir zaman bitmemesi dileği ile. **-Pozan**









GÜLE GÜLE @!

Evlerimizdeki muhabbet kuşları Çıtır ve Pıtır'dan sonra en sevdiğimiz kuş olan Twitter, hashtag ve mention kullanımlarında radikal değişimlere gideceğini açıkladı. @ işaretinin kaldırılacağı belirtildi. Twitter'ın üst düzey isimlerinden olan Vivian Schiller'e göre sitenin kurulduğu günden bu yana aynı sistem ile devam etmesi hem gittikçe monotonlaşmış hem de yeni kullanıcılar bu sistemlere alışmakta güçlük çekiyorlarmış. Daha pratik ve kafa karıştırmayan bir sistem getirmeye hazırlanan Twitter bakalım bu radikal değişimlerden sonra kullanıcılarından nasıl tepkiler alacak.

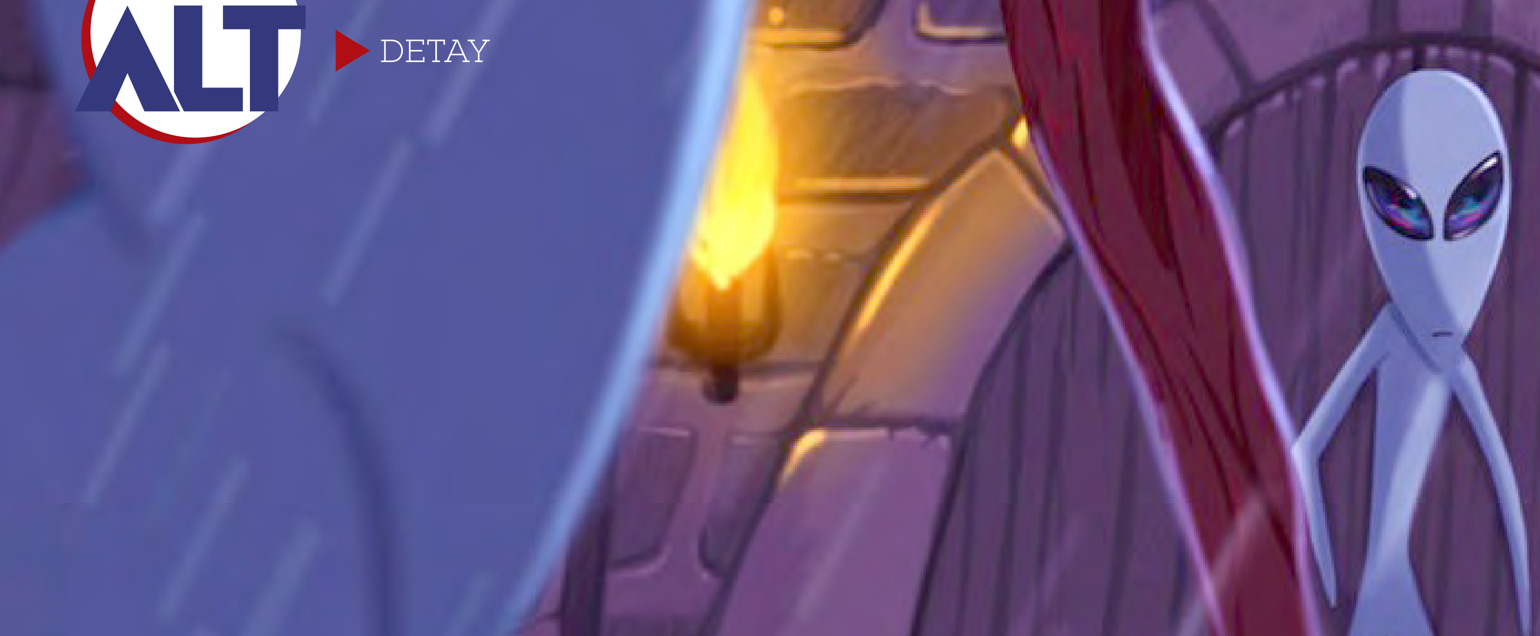
STAR WARS EPISODE VII'DEN YENİ DETAYLAR

J.J. Abrams'lı yeni üçlemenin ilk fimi için yeni bigliler geldi. Disney'in toprak sahibi Bob Iger'in açıklamalarına göre Episode 7'de bir çok tanıdık yüzün yanında 3 adet yeni başrol oyuncusu olacak. Han Solo, Luke Skywalker ve Leia gibi karakterlere yeniden merhaba diyebiliriz. Yeni baş rollerden birinin kötü adam olacağı ve Girls dizisinden tanıdığımız Adam Driver'ın canlandırabileceği konuşuluyor. Bir dedikodu da 12 Years A Slave ile Oscar kazanan Lupita Nyong'o isminin başrollerden biri olacağı. Bu arada film, Episode 6'nın 30 sene sonrasında geçecek.

LOST'U UNUTMADIK!

Bizi yabancı dizilere alıştıran, televizyon ekranlarının fenomeni olan Lost'un başladığı günden bu yana 10 yıl geçmiş olması, ilk bölümünü dün gibi hatırlayanlar için oldukça duygusal bir durum. Özellikle finaline doğru aşağı yönde bir ivme kazanıp bitse bile kendisinden daha "büyük" bir dizi henüz ekranlara gelmedi. Global olarak etkisi ve her bölümün bir film kadar kaliteli olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda bu başarının bir kez daha aynı şartlarda yakalanması zor görünüyor. Dizinin oyuncuları ve yapımcı ekip 10. yıl şerefine bir araya gelip bir konferans düzenledi. Biz de 10. senesinde diziyi bir analım dedik. Viva la Lost!





CARTMAN

ÇİRKEF, YALANCI, IRKÇI (AMA TATLI)

Dünyanın en munzur, haşarı, sevimsiz, çirkef çocuğu diye altı çizili bir tanım yapsak bile sanırım Cartman'dan bahsederken eksik kalırız. 97 yılında Trey Parker tarafından can verilen Eric "Theodore" Cartman, geçtiğimiz son neslin hem yansıması, hem yer yer rol örneği, hem de hiç kimsenin olamayacağı kadar "dobra"sı. Sinir olun veya olmayın, sevin ya da sevmeyin, Cartman'ın tüm davranışları sağda solda gördüğümüz kimselerden farklı değil aslında. Alıştırarak söyleyeyim de kafamı kırmayın diye yumuşatarak girdim; Cartman aslında sizsiniz, Cartman aslında benim.

CARTMAN'I SEVMEK, AMA NASIL?

Cartman ırkçı, alaycı, egoist, narsist ve düşüncesiz. Hatta arkadaşları ona şişko da diyor ama o kendine "şişko değilim, iri kemikliyim" demeyi daha yerinde buluyor. Yeri geldiğinde dindar, yeri geldiğinde en büyük tanrı düşmanı. Her şeyi geçtim iki top dondurma için dünya barışını satabilecek biri. Durum böyleyken Cartman'ı sevmek saykopatlık gibi gözükse de, bu özelliklerin her birini içeren arkadaşlarımız olduğunu düşününce "*ohş, benim ne de pis çevrem varmış*" diyor insan ister istemez.

Cartman'ın daha 10 yaşında 42 cinayete sahip olması ise, South Park'ın insan psikolojisinde nasıl değişik noktalara değindiğine işaret. Biz çizgi dizilerde yine kötüyü görürdük ama bu sefer tüm dünya bir kötüyü seviyoruz. Kişiliğimize sövüyor, değerlerimizi ayaklar altına alıyor ama biz yine de ona gülüyoruz. Anamız babamız şu halimizi görse ne der sevgili okur? Arkadaşına "ben şişmanım, sen çirkin, ben diyet yapabilirim ama sen değişemezsin" diyen bir insan nasıl bağra basılabilir, hem de herkesin içinde?!

RENKLİ DÜNYANIN GEVŞEK KURALLARI

Çizgi karakterlerle dolu bir evrenin en güzel yanı, yapılan eylemlerin sonuçlarına katlanmak zorunda olmamak, yasaları dilediğimiz gibi eğip bükebilmek, hatta yaşanmış her kötüyü şıp diye unutabilmek (Bunun en iyi örneği Kenny'nin ölmesidir herhalde....tekrar tekrar). Cartman da bunu sonuna kadar kullanıyor aslında. Yaşadıkları ve yaşattıkları kabul sınırlarının o kadar ötesinde ki, gerçek hayatta Cartman gerçek hayatta yaşasaydı sekiz yaşından sonra topluma açık herhangi bir yerde bulunmasına izin vermezlerdi herhalde. Tüm dünyayı dünyaya meteor çarpacağına inandıran, sizi bu yüzden bir buzdolabına kilitleyen ve bunları sadece sizin tatilinizi çalmak için yapabilen birinden bahsediyoruz.

Tamam o kötü, bunu kendisi de kabul ediyor. Ama sağlıklı her kötü, durumu kabul ettikten sonra bunu düzeltmeye çalışır. Cartman mı? Onun bunu düzeltme gibi bir amacı yok! Tek derdi eğlenmek! Cartman'ı Cartman yapan da biraz bu "pişman olmama" huyu aslında. Tüm ülkeyi kaosa sürükleyip, tüm arkadaşları hapis cezasına çarptırıldıktan sonra polis memurunun "değdi mi?" sorusuna "tabii ki" cevabını verebilecek kadar kendinden emin kendisi.

Hitler hayranlığı, ginger düşmanlığı, Scott Tenorman'a öz babasını yedirmesi ve bitmek bilmeyen Slayer sevgisi… Cartman'ın keskin özellikleri her gün biraz daha fazlalaşadursun, biz onu önümüzdeki yıllarda sevmeye devam edeceğiz gibi. Nedeni bilmeden, sorgulamaktan korkarak, belki de biz de aslınd…Neyse bu konuyu kapatalım. -**Berkan**



ERIC CARTMAN'IN BABASI KİM?



Eric Cartman'ın babasıyla ilgili gerçek, neredeyse tüm South Park tarihi boyunca gizemli kaldı. Konuya en çok yaklaştığımız an Mr. Hat'in itirafıyla öğrendiğimiz Scott Tenorman'ın babası. Eric'in annesinin hermafrodit olduğuna inandırılmıştık ki 201. bölüm ile birlikte bazı şeyler değişti. Peki Denver Broncos takımında oynayan Jack Tenorman'ın Eric'in de babası olmasının kayda değer ne tarafı vardı? Kayda değer tarafı şuydu; Eric Cartman babasını kendi elleriyle öldürdü, Scott'ın da yemeğine parçalarını kondurdu. Hatta bu sırada Scott'ın en sevdiği grup olan Radiohead'e de mektup yazarak Scott'ın popo kanseri olduğunu söyledi. Kendi ailesini yediğini anlayıp ağlamaya başlayan Scott'ın gözyaşlarını yaladıktan sonra onu Radiohead'in karşısında küçük düşürdü...

Bir şeyin de insan gibi olsun be Cartman, bir şeyin de...

TOP 10 / Unutulmaz Yol Hikâyeleri

“Gitmek” herkesin hayali. Hep daha uzağa, hep en az keşfedilmiş olana, hep daha büyük maceralara ve bir şekilde hep daha “içeri” doğru yolculuklar peşinde insan. Ufak ya da büyük her yolculuk, yanında başka türlü elde edemeyeceğiniz bir hikâyeyle gelir mutlaka. Bu yüzdendir ki kurgu dünyasının en sevdiği temalardandır. Giden ister Frodo olsun, ister Christopher “Supertramp” McCandless, bizi de yanlarına katarlar. Yol hikâyeleri, dinleyeni en çok sahiplenendir her zaman. O yüzden bugüne kadar en zorlandığım listelerden biri oldu bu. İlk 10’a girmeyen ama yazmazsam hatrı kalacak olanları da ekliyorum buraya: Bonnie And Clyde, The Road, Nebraska, Journey, Rain Man, Vagabond, Star Trek... **-Pozan**



10



Planes, Trains And Automobiles – Film – 1987

90’ların naif komedi filmlerine imza atan başarılı senarist-yönetmenlerden olan John Hughes’ın başyapıtlarından sayılabilecek bu çılgın komedide Steve Martin ve John Candy şans eseri aynı güzargâha giden ama birlikte gitmek zorunda kalan 2 adamdır. Film, bir yolculuğun nasıl cehennem azabına döndüğünü bizlere anlatır. Nihayetinde bir yol hikayesidir ve merkezinde “şükran günü” vardır. Hem gülersiniz, hem de içiniz ısınır. Sonra da kıskanırsınız bu yolculuğu.

9

Fullmetal Alchemist – Anime-Manga – 2001

Edward ve Alphonse simyadaki en büyük yasağı çiğner, ölen annelerini geri getirmeye çalışır ama başarısız olurlar. Büyük kardeş bir kolunu ve bacağını, küçük kardeşse vücudunun tamamını kaybeder. Ve bir yemin ederler: vücutlarını geri kazanacaklardır. Hazır olduklarını düşündüklerinde evlerini yakar ve yürümeye başlarlar. Geri dönülmez bir yolculuk, daha güçlü sembolleştirilemezdi sanırım. Sadece anime olarak değil, popüler medyanın içinde yeri sağlamdır.



8



Around the World in 80 Days – Kitap – Jules Verne - 1873

Dünya’yı dolaşmak kadar büyük bir yolculuk da olamaz herhalde. Bir de bunu belli bir zaman içerisinde yapmanız gerektiğini ve sizi engellemek isteyenler olduğunu düşünün. Ne kadar keyifli ve bir o kadar da gerilimli bir serüven değil mi? Jules Verne’nin bu başyapıtı sizi yazarın müthiş hayal gücü ile tanıştırmak için iyi bir vesile olmasının yanında döneminin çok ilerisinde bir macerayı okuyucularına sunar. Film, çizgi film v.b. birçok versiyonu yapılmıştır.

7

Thelma And Louise – Film – 1991

Ridley Scott’ın iyi bir senaryo yakalayıp bilim kurguya ara vermesinde rol oynayan, iyi ki de olan bir yol hikayesi filmidir. Külttür. İki kadının yollarda özgürlüğü aramasını anlatır. Amerikanın bitmek bilmeyen otobanlarına direksiyon sallayan bu ikilinin kendilerini özgür hissetme çabası sonucu yaşadıkları olaylar onları tam tersine bir esarete doğru sürükler. Özünde iyi bir Amerikan toplumu eleştirisidir ayrıca. Bir de sinema dünyasına Brad Pitt’i kazandırmıştır. Sağolsun.



6



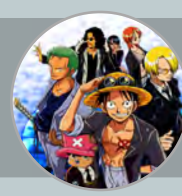
Battlestar Galactica – Dizi – 1978 ve 2004

Cylon’ların planlı ve fazlasıyla sert saldırısı sonrası Battlestar Galactica ve birkaç başka gemide bulunan bir avuç insan hayatta kalabilmiştir. Bu istemeyerek çıkılan yolculukta bir taraftan kaynak sorunlarıyla ve Cylon saldırılarıyla baş etmeye bir taraftan da medeniyeti elden bırakmamaya çalışacaklardır. Yenisinde araya serpiştirilen insan görünümlü Cylon’lar da işin tuzu biberi olur. Ama nihai amaç, Dünya ismindeki efsanevi gezegene ulaşabilmektir.

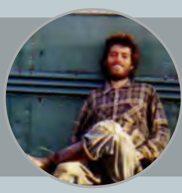
5

One Piece – Anime-Manga – 1997

One Piece’de ana karakter Luffy, amaç da efsanevi hazine One Piece’i bulmak mı sizce? Değil. One Piece’de ana karakter yol, amaç da yolculuğun kendisidir. Hatta bir keresinde Luffy, One Piece’in ne olduğunu, gerçek olup olmadığını öğrenme şansına sahip olmuş ama şiddetle reddetmişti. Sıkıcı bir yolculuk istemiyordu. Takipçilerinin serinin mümkün olduğunca uzamasını istemesinin bir sebebi var.



4



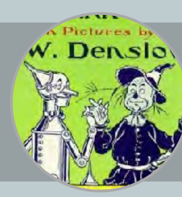
Into the Wild – Kitap-Film – 1996-2007

Gelmiş geçmiş en büyük “yalnız adam” hikâyelerinden biridir ve gerçektir. Christopher McCandless isimli, üniversiteyi bitirdikten sonra varını yoğunu elden çıkaran ve doğaya kucak açan bir adamın Alaska’ya kadar olan hüzünlü yolculuğunu anlatır. Amerika kaptilizmine ve insanın sahteliğine karşı cılız ve kendince bir savaş veren güçlü bir gencin kesinlikle ilham verici bu yolculuğu o kadar üzücü bir şekilde sona erer ki işte o zaman gerçek büyük yolculukların zorluğunu hissedersiniz.

3

The Wonderful Wizard of Oz – Kitap – L. Frank Baum - 1900

Frank Baum’un bu eseri çocukları etkilemek için yazılmış gibi görünse de çok büyük alt metinler barındırır. Sanayi devriminden, toplum eleştirisine kadar o dönemin Amerika’sını anlatır bize aslında. Dorothy’nin bir kasırga sonrası geldiği Oz isimli olmayan ülkede edindiği yol arkadaşları ile yeniden evine dönmenin yolunu aradığı bu öykü eşsiz karakterleri ile hafızamıza kazınmıştır. Her yolculuğun “Evim güzel evim”x3 ile bitmediği diyarlarda hayranlıkla okunan bir masaldır.



2



The Last of Us – Oyun – 2013

Yazılı eserlerin bile yer vermeye cesaret edemeyeceği kadar sert ve değer yargılarını yitirmiş karakterler, geçen yılın en iyi oyununda bize post apokaliptik zamanda geçen bir yol hikayesini tüm gerçekliğiyle anlattı . Yalnız ve bencil olmayanın, duyguları ile haraket edenin kaybettiği bir dünyada nasıl insan kalınabilir ki? 4 mevsim ve binlerce kilometre süren bir hayatta kalma yolculuğu ve çocuğunu kaybetmiş bir babanın yeniden bir “baba” haline gelmesi müthiş bir deneyimdi.

1

The Lord of the Rings – Kitap – J.R.R. Tolkien - 1954

Hayal edimiş ve yazılmış en epik yolculuk. Tarihin belki de en büyük kitap üçlemesi. Yol hikayelerinin farklı ve zıt karakterleri nasıl da birbirine yaklaştırdığı klişesinin en iyilerinden. A noktasından B noktasına varmak olarak özetleyebileceğimiz “yolculuk” kavramının içini onun kadar doldurabilmiş bir eser yoktur. Dostluk, kahramanlık, cesaret, aşk ve savaş bu fantasik evrende Frodo’nun adımları ile yol alıyordu. Koca bir dünyanın yolculuğunu anlatıyordu TLOTR.









JULIEN MALLAND

DÜNYAYI BOYAMAYA NİYETLENEN ADAM

Evet, **Julien Malland** kendi deyimi ile sadece bir boyacı. Hatta bazıları onu "Seth Globepainter" olarak tanıyabilir. O bir duvarın sadece gri ya da beyaz boyanmasının zorunlu olmadığını, rengarenk hikayelerin de duvarları boyayabileceğini savunuyor. Ve bu savaşanı öyle evinin etrafındaki duvarlarda değil, bütün dünyadaki duvarlara gözünü dikmişçesine yapıyor. Sadece bir yetenek öyküsü değil, çok daha büyük bir öykü onunki. Çin, Meksika, Breazilya, Ukrayna, Güney Afrika demeden dünyanın en gri duvarlarını arayan, bulduğunda ise hem o duvarlara hem de oradaki insanlara renk katan bir öykü.

Graffitinin sadece duvarları boyamak ya da yazı yazmak olmadığını artık kabullenmek gerekiyor. Kendisi belki de şu anda sokak sanatlarının en güçlü akımı. Sanatın muhalefetini ve coşku dolu tarafını da çok iyi yansıtıyor. Bankys, Ash, Inkie gibi artislerin de bu silahı ne kadar iyi kullandığını biliyoruz. E tabii bütün sanatlarda olduğu gibi graffitinin de naif sanatçıları oluyor. İşte Julien Malland spreylerini her zaman sert mesaj kaygısı ile değil sadece sokakların daha renkli görünmesi için sallayanlardan. Duvarları boyadığı şehirlerin insanlarını özellikle de çocuklarını aydınlatmayı, onlara renkli umutlar sunmayı seviyor. Onun mesajı zaten gezdiği topraklarda saklı. İlgisini Londra'nın graffiti dolu sokakları değil, Kamboçya'nın kırık dökük duvarları çekiyor. Amerikan gençliğine bir mesaj vermeyi değil, Ukrayna'nın soğuk çocuklarına renk katmayı seviyor. Ve çizdiklerinin o gri içerisinde nasıl parladığını gördüğümüzde zaten o içten mesajını almış oluyoruz. Bölge çocuklarına bir ayna çiziyor ve orada kendilerinin renklerini görmelerini istiyor. Gittiği ülkelerde çocuklara, halka ya da o bölgenin sokak artislerine karşı tutumu, onlarla paylaştıkları, verdiği ve aldığı fikirler ile de global bir artist nasıl olmalının dersini veriyor.

1972 doğumlu Fransız asıllı Julien Malland'ı biz avlamadık, o bizi avladı aslında. Onun bu yeteneğine ve hikayesine hayranlık duymamak elde değil. Her bomboş duvarın, gri apartman yanlarının kendisini boyamasını isteyecek bir sanatçı kendisi. Çok güzel bir adamsın sen Seth. Ülkemize de bir gün yolunun düşmesi ve özellikle Gezi'de çalışmalar yapman dileği ile. **- Pozan**







R.A. SALVATORE

GİRDAP GİBİ DÖNEN PALALARIN GÜCÜ

İlk gençlik döneminizde okuduğunuz bazı yazarlara tekrar dönüp baktmak istediğinizde, aynı tadı alıp alamayacağınızdan şüphe duyarsınız. Çünkü insan büyür, gelişir, değişir. Evrimleşir aslında, algısı da bu evrimden nasibini alır. O kitaplar, yazarın parmaklarından dökülen o sözcükler aynı anlamı taşır mı diye düşünürsünüz.

Ama konu Robert Anthony Salvatore, bilinen adıyla R.A. Salvatore olduğu zaman pek de hüsrana uğramıyorsunuz. *Icewind Dale*'i de, *Dark Elf* üçlemesini de ilk kez çocukken okumuş olmama rağmen ne zaman geri dönsem aynı tadı aldım. Öyle ki, Drizzt'in çift palaları ben yaşadıkça aklımda dönüp duracak muhtemelen. «Hayatımın ilk dövüşü» hatırası her zaman Salvatore'nin satırlarının arasında, çocukken açılmış bir kaş yarası gibi sızlayacak.

Şimdiye dek nerede doğduğunu, hangi ülkeden geldiğini nedense hiç merak etmediğim bir adamdı aslında Salvatore. Bu retrospektife başlayana kadar bunların önemli olduğunu bile düşünmezdim. Çünkü benim için, Drizzt Do'urden'ı hayatıma sokan kişiydi kendisi, yetmez mi? 1980'lerin sonunda, yazarlığın biraz daktilo, biraz duvar kağıdı, biraz da abajurdan yayılan sarı ışık ruhuna sadık kaldığı dönemlerde bu işe adım atan bir yazar benim için o. Oku hiç bitmeyen bir sadağın, Aegis-Fang'in, çekişen duyguların, her şeyin ötesine geçebilen görev duygusunun karakterlerini tasvir edebilen birisi. Bugün Forgotten Realms'in ciddiyeti varsa, Ed Greenwood'dan sonra ikinci kitap serisinin yaratıcısı olarak TSR'a bolca hayran kazandıran isim işte Salvatore. Çift palalar Parıltı ve Buzölüm'ün düşmanlarının gövdelerinde bıraktığı izlerle, Catti-brie'ın birbirinden güçlü iki savaşçının arasında bir ödül olmaktan öte sorumluluk sahibi bir kadın olarak kendini göstermesiyle ilk gençliğime kazınan bir yazar.

Ama bu kişisel dokunuşların yanına birkaç sayısal değer de sıkıştırmak görevimmiş gibi hissediyorum. Ne de olsa, bugüne kadar yaptığı işleri değerlendirirken arada sayılara da değinmek lazım. Kendisi 1959 doğumlu ve Amerikalı. Yazarlık dünyasına 1982'de adım atmasına rağmen dikkat çekmesi doğal olarak TSR'ın bünyesine girmesiyle başladı. Icewind Dale ile spot ışıklarının altında kendisini gösteren Salvatore sadece ABD'de **15 milyondan fazla** kitap satmış ve **34 yıldır** harıl harıl yazmaya dört nala devam ediyor.

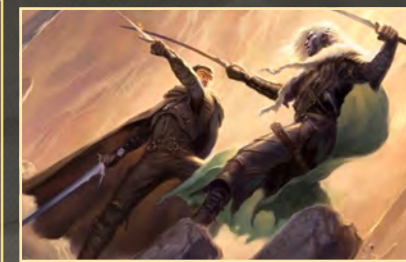
Wizards of the Coast Drizzt'e devam etsin diye anlaşma yaptı en son 2011 yılında kendisiyle. 2011 ile 2016 yılları arasında da yeni kitapları çıkıyor bu sebeple. Şu ana kadar **60 civarında kitaba** ve **20 civarında kısa hikâyeye** imza atmış olan Salvatore, tam bize yönelik olan video oyunlarında da becerisini konuşturuyor zaten.

Ama ne olursa olsun, R.A. Salvatore'nin kitaplarında hep bir internet öncesi tını var. Kendisi de Reddit'te böyle söylüyor zaten. O yukarıda bahsettiğim o sarı abajur atmosferini, daktilonun tıkırtısını hissettiriyor sanki. Bu işi de layığıyla yapıyor zaten. **-Sarp**



BİLİMİN FANTEZİSİ

Müthiş klişe bir başlık atmış olabilirim ama Salvatore'nin anlatılamazı bir cesaretle anlatmaya çalışması, Tolkien'dan gelen bir alışkanlığı hatırlatıyor. Dark Elf kitaplarında güneşin hiç sızmadığı bir yerde zaman mefrumundan yaşam alışkanlıklarına, anaerkil hiyerarşisinden besin düzenine kadar bir ekosistemi hazırladığı gibi bir nebzeye kadar bilimden de yararlanıyor. Sonuçta ortaya çıkan işler kendi içlerinde tutarlı ve tadından yenmiyor.



AKSİYON

Salvatore'nin temellerini atıp büyüttüğü Drizzt Do'Urden, oldukça çevik bir karakter. Böyle bir karakterin gerek savaş alanındaki becerileri, gerekse eğitimi gibi ilmik ilmiş işlenen konularında olağanüstü işler başarır yazar. "*Drizzt palalarını çekti*" ifadesi tekrarından dolayı çok eleştirilir ama ikonik bir iz de bırakır fantastik evrenler konu olduğunda. Çünkü o palalar çekildiğinde", birilerinin kaybı büyük olacak demektir.



EVREN KAŞİFİ

Her ne kadar sürekli Forgotten Realms ile ilişkilendiriliyor olsa da Salvatore o dünyaya sıkışmış bir yazar değil. Kısa hikâyelere imza attığı gibi DemonWars serisini yazmış, Star Wars Expanded Universe için çok önemli görülen New Jedi Order serisinin başlangıcı olan Vector Prime'ı, yani Yuuzan Vong'ları ilk kaleme alan kişi olmuştur. Gerçi eserlerindeki fantastik öğeler hiçbir zaman kısa kalmaz, onu da belirtmek gerekli.



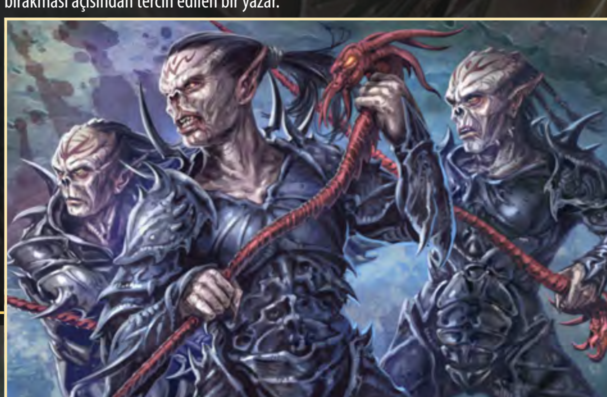


CESARET

Bu noktada Star Wars severler için güçlü bir **SPOILER** uyarısı yapmam gerekiyor, çünkü zevkinize ağır bir limon sıkabilirim. R.A. Salvatore, 2000 yılında Vector Prime'ı yazmak için LucasArts ile anlaştığında kendisine gelen bir direktif vardır: Chewbacca'yı öldürmek. İnsanlar uzun bir süre Salvatore'yi bu eylem için tehdit etmişlerdir. Ama kendisi dimdik durmuştur. Ne yani? Öyle garip garip bakmayın. Bazen çok ciddiye alıyoruz biz böyle şeyleri. Şaka bir yana, böyle bir sorumluluğun altından kalkmıştır kendisi.

D20'LİK DEDE

R.A. Salvatore, "birazcık" FRP nerd'ü aslında. Daha sonra Icewind Dale'e dönüşen kitabını hazırlarken sıfırdan bir dünya ve sistem yaratmanın peşinden gitmiş. Zaten bu süreçte masaüstü oyunlarla da içli dışlı. Kendi karakteri Drizzt Do'Urden ile oynamışlığı bile var. Zaten betimlemelerindeki özen de, bu FRP geçmişinden geliyor. Sistemi bildiği için, en anlamsız gibi gözüken karakterlerin bile bir geçmiş hikâyesi oluyor. O nedenle zaten Salvatore, yeni bir dünya ya da senaryoya adım atılacağı vakit seride ardılı olacak kişilere sağlam bir altyapı bırakması açısından tercih edilen bir yazar.



BLU-RAY

OSCAR ÖZEL! TORRENT TÖRENİNE KIRMIZI HALIDA YÜRÜYÜP DE GİRDİK!



THE WOLF OF WALL STREET

AYIP AMA!

Para, uyuşturucu, düzenbazlık, seks, itibar, kariyer, zenginlik ve daha çok para. Ha, bir de daha çok seks. Yazının bu noktasında rahatsız olup belki bu satırları terk ettiniz ya da belki de *The Wolf of Wall Street* birden daha çok ilginizi çekmeye başladı. İkisi de sizi daha iyi ya da kötü bir insan yapmaz fakat yukarıda saydıklarımdan en azından birine içten içe büyük bir istek duyduğunuza da eminim. Peki insan doğası bu istediklerine ulaşmak için kendini özgür bırakmayı seçer, etrafındaki kendi gibi insanlar dışında hiç kimseye önemsemez ve sadece hayal ettiği gibi yaşamayı isterse nasıl olurdu? İşte Jordan Belfort böyle bir adam olarak insan doğasının acizliğini gözler önüne seren, uyuşturucunun da etkisiyle güzel sandığı hayatını yukarıda bahsettiklerimin hepsini bir arada elde etmeye çalışarak mahvetmiş biri. *The Wolf of Wall Street* ise onun bu açgözlü hayatını, tüm vurucu ve sert gerçekliği ile bize gösteren yaşanmış hikâyesi.

TWOWS tam bir **Scorsese** filmi. Yani kısaca bütün bu kişilik analizlerini başrol oyuncusu **Leonardo DiCaprio**'nun da yardımıyla sonuna kadar veriyor ama gerçek hayatta biraz adice bulacağınız bu yaşamı size o kadar eğlenceli bir dilde anlatıyor ki izlerken hoşunuza giden kısımlar, kendinizden utanmanıza bile neden olabilir. Bir *Casino*, bir *Goodfellas* bir *Departed* ne ise *TWOWS* da en azından o. Aynı sürükleyici kurgu, aynı suç dünyası karakterleri, aynı güzel kafalar ve sonu olmayan düzenbazlıklar, ahlaksızlıklar. Scorsese sizi yine bir suç dünyasının içine alıp gerçekten orada olmaya özendirecek kadar da kanınıza girmeyi başarıyor. Fakat yönetmenin biraz daha yabancı olduğu bir konu daha var ki o da Belfort'un yaşamının vazgeçilmezlerinden olan uyuşturucu. Filmin bu konuyu en açık şekilde ele alışı ve uçmuş insanları harika oyuncu performansları ile beraber anlatışı o kadar başarılı ki Scorsese'nin bu alana daha önce hiç el atmamış olmasına şaşırıyorsunuz. Özellikle hayatında hiç uyuşturucu kullanmadığını defalarca dile getiren DiCaprio'nun uçmadan o sahneleri nasıl oynadığını aklınızın almayacağına eminim.



Anlattıklarımdan da anlayacağınız üzere film +18'den de öte. Hatta sanırım bugüne kadar hem DiCaprio'nun oynadığı hem de Scorsese'nin yönettiği en cesur film olabilir. Kendi adıma sinemada bu tip şeyleri takdir eden biriyim ve hiçbir şekilde rahatsız olmadım. Belfort'un hayatını anlatan kitabını tam olarak yansıtmak cesaret isteyen bir işti ve bu ekip bunun altından başarı ile kalkmış. Şoparlıktan ikinci Oscar adaylığına uzanan **Jonah Hill**, güzeller güzeli **Margot Robbie**, beş dakika görünüp unutulmaz olabilen **Matthew McConaughey** ve tabii ki hayatının ilk üçüne girebilecek bir performans ortaya koyan Leo DiCaprio; hepsi inanılmaz. Umursadığı tek şey parası ve zevkleri olan ve aslında inanılmaz zeki olmayan, sadece harika pazarlamacı olan bir adamın Wall Street'te çevirdiği kirli işler ile sıfırdan nasıl en büyükler arasına girdiğini anlatan bu film benim için kesinlikle yılın filmi. Merkezinde borsanın, rakamların ve yapılan düzenbazlıkların değil ahlak kavramının ve insan içgüdüsünün zenginlik karşısında imtihanının olduğu, hem dramatik hem de bir o kadar komik bir film *TWOWS*. **- Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Boşver be Akademi'yi Martin amca! Oyungezer'in gönlündeki Oscar'lardan biri senindir...

★★★★★

GÖTÜÜÜÜÜÜÜR!

Sinemanın düzenbazları gerçek hayattakinden farklı şekilde, her zaman sevilen tipler oldular.

Roy Waller



Ridley Scott'ın iyi filmlerinden biri olan Matchstick Men'de o zamanlar oyunculuğu becerebilen Nicholas Cage ile hayat bulmuş bir düzenbaz-baba portresidir. Gerçekten çok zeki, renkli ve biraz deli bir karakterdir. Sam Rockwell ile uyumları sinemanın en uyumlu ikililerinden birini ortaya çıkarmıştır. Güzel götürmüşlerdir.

Freddy ve Lawrence



İşte dünyanın en sevimli düzenbazları. Steve Martin ve Michael Caine ikilisinin hayat verdiği bu karakterler özellikle babaların favori düzenbaz filmi olan Dirty Rotten Scoundrels'de yer alırlar. Zekilerdir, çapkınlardır ama kadınların gücünü de hafife almışlardır. Güzel götürülmüşlerdir.

Irving Rosenfeld



Aramıza bu sene katılan üçkağıtçılardan olan ve Christian Bale'in American Hustle filminde hayat verdiği bu gerçek hayatta yaşamış arıza düzenbaz da sevimliler arasındadır. Sanat sever, zeki ama çok çakal değil, yer yer vicdanına yenik düşen ve ciddi anlamda özünde güzel bir abimizdir. Amy Adams'ı pardon Adams'la güzel götürmüşlerdir.



12 YEARS A SLAVE

İnsanlık tarihinin en hassas ama bir o kadar da anlam verilemeyen olayıdır kölelik. Atılmış olan tohumları halen ırk ayrımcılığı olarak yakın tarihimizde bile dikenlenmiştir, ne kadar koparıp atsak da zaman zaman halen devam etmektedir. Kölelik dönemine ait hikâyelerin insanı vicdanen çok derinden etkilediği bir gerçek. Dönemi yaşamadığımız için ve bugünün ırkçılık anlayışının ne kadar çağ dışı, insanlık dışı bir şey olduğunu anlamak için bu tip vurucu filmlere her zaman ihtiyaç var. Ayrıca *12 Years A Slave* anlatmak istediğini ucuz bir drama üzerinden yapmayı seçmiyor, bunu yaparken asıl hizmetini sinema sanatına veriyor. Gerçekten çok iyi bir film *12 Years A Slave*. Başarılı yönetmen **Steve McQueen** için *Hunger*'dan sonra verdiği, tüm cevapları doğru bir test gibi. Oyunculuklar, plan sekans sahneler, insanlığın utancı olan köleliğin tüm sertliği ile yüzümüze vurulması, **Solomon Northup**'ın gerçek hayatını kaleme aldığı kitabından uyarlanan bu filmin ağır topları olmuş. Bir halkın cahilliğini, acımazıslığını ve "o" zamanları, çok fazla yeni bir şey söylemese de sizi koltuğunuza çivileyerek anlatıyor. İnsanlık adına utanarak, sıkılarak, rahatsız olarak ama en çok da üzüntü duyarak iyi bir film izlemek sizi rahatsız etmeyecekse, bütün köleler gibi haksız yere köle olmuş Solomon'un hikâyesini kaçırmayın. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Belki yılın filmi değil ama sinema tarihinde adı anılacak bir yapıt olduğu kesin.

★★★★☆

SAVING MR. BANKS



Hakkında hiçbir beklentim olmadan, "*Tom Hanks ve Emma Thompson birlikte oynadıysa vardır bir şey*" diyerek izlediğim *Saving Mr. Banks* beni çok mutlu etti. Hem hüzün, hem de eğlenceyi bir arada veren bir filme rastlamamıştım uzun zamandır.

Tom Hanks'in Walt Disney'i canlandırdığı filmde, Emma Thompson da ünlü yazar P.L. Travers'ı canlandırıyor. Travers ünlü "Mary Poppins" karakterinin yazarıdır ve Walt Disney de 20 yıldır bu kitabın haklarını kendisinden satın alıp, şahane bir Walt Disney klasiğine dönüştürmek için çabalamaktadır. Parasızlığın dibine vuran Travers teklifi kabul eder ancak canından çok sevdiği ve koruduğu Mary Poppins'in, kendi tabiriyle "Walt Disney'in çocuklara uyuşturucu niyetine şekerle kaplı" filmlerinden birine dönüşmesindense ölmeyi yeğlemektedir. Haliyle de filmin yapım aşamasında herkese kan kusturur.

Travers'ın huysuzluğuyla Walt Disney ve ekibine çektirdikleri oldukça komik anlar yaratırken, Travers ve Mary Poppins ilişkisi netleştikçe, göz yaşları muslukları da yavaş yavaş açılmaya başlıyor. Filmin tamamen gerçek bir olaydan esinlenmiş olması ise vicdanı olan herkesi ağlatıyor. Uzun zamandır beni bu kadar tatmin eden bir sürpriz filmle karşılaşmamıştım. Şimdilik, 2014'te seyrettiğim en güzel film oldu *Saving Mr. Banks*. Vakit geçirmeden izlemeniz tavsiyemdir. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

Durduk yere içinizi ısıtacak bir film.

★★★★☆



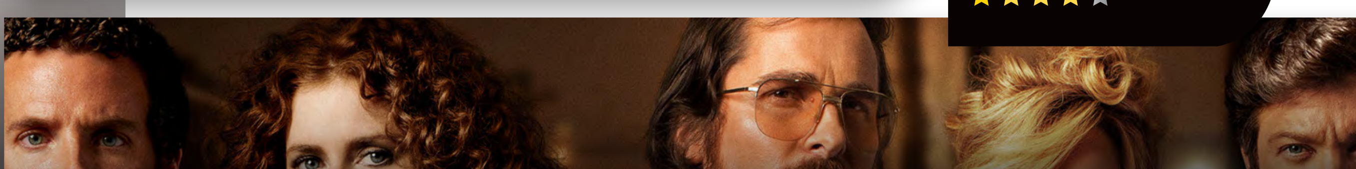
NEBRASKA

Nebraska bize yüzümüzü güldüren naif bir hikâye ve büyük bir dramayı anlatıyor. Kendisinin bir çekilişten 1 milyon $ kazandığını düşünen Woody Grant, Montana eyaletinden Nebraska'ya gitmek için oğlu ile beraber uzun bir yolculuğa çıkıyor. En iyi film ve en orijinal senaryo dalında Oscar'a aday olan filmde **Alexander Payne** bize bu yolculuğu o kadar gerçekçi bir dilde anlatıyor ki izlerken bunun bir film olduğunu unutuyorsunuz. Siyah beyaz çekimleri, gerçek mekanları ve doğal oyunculuklar ile canlandıralan karakterleri sayesinde bizzat içine girdiğiniz filmlerden Nebraska. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Adaylıklarını hak eden, yılın en iyi filmlerinden.

★★★★☆



AMERICAN HUSTLE

David O. Russell son yıllarda Oscar ödüllerine abone oldu diyebiliriz. Hak ediyor mu? Sonuna kadar! *Fighter*, *Silver Lining Playbook* ve şimdi de *American Hustle*. Gerçi *American Hustle* ile yönetmen, yaptığı iyi işleri yapmaya devam ediyor fakat bu defa hikâye kurgusunda biraz çuvallıyor. Bilerek abartılmış karakterler, oyunculuklar ve iyi kotarılmış mekanlar bize süslü bir sinema şöleni sunuyor fakat gerçek olaylara dayanan hikâyenin bir düzenbazlık hikâyesine göre oldukça basit kaçması ve eski örneklerinin gerisinde kalması biraz can sıkıyor. Russell iyi bir sinemacı, özellikle aldığı oyuncu performansları her zaman harika. Filmin Oscar adaylıkları gayet yerinde. **Bradley Cooper** sağlam adımlar atmaya devam ediyor. **Christian Bale** yine bildiğimiz gibi, müthiş! Kadın oyuncular ise bu filmin gizli silahı. Dolandırıcılık hikâyelerini seviyorsanız bu gerçek olaylara dayanan süslü ve eğlenceli filmi tabii ki de kaçırmayın, fakat beklentinizi çok yüsek tutmamanız da önerimdir. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Scorsese'nin yumuşamış şubesi David O. Russell suç dünyasına el atarsa ne olur? Cevabı, bu film.

★★★★☆



GAME OF THRONES
DÖRDÜNCÜ SEZON: KILIÇLARIN FIRTINASI

Sanırım 2000 yılıydı. AD&D için fantezi kitapları yazan Mel Odom ile Kayıp Dünya için röportaj yapıyordum. Favori fantastik eserini sorduğumda *Buz ve Ateşin Şarkısı* adlı bir kitaptan bahsetmiş ve o dönem birçok eleştirmen tarafından *Yüzüklerin Efendisi*'ni bile geride bıraktığı şeklinde tepkiler aldığını belirtmişti. O günden beri *Buz ve Ateşin Şarkısı*'nı deliler gibi merak ettim, ta ki 2005'te Arkabahçe çevirene kadar. Balıklama atladım ve bir günde kitabı yuttum. Her sayfa çevirişimde kitabın bitmemesini istiyordum. Muhteşem bir hikâye örgüsü, acımasız gerçekçi bir dünyası ve her şeyden önemlisi **G.R.R Martin**'in inanılmaz kabiliyetli bir kalemi vardı. Aradan geçen beş yılda kitabın devamı gelmedi, o zamana kadar benden fantezi kitap tavsiyesi isteyen herkese ismi pek duyulmamış iki seriyi tavsiye ettim durdum: Taht Oyunları Buz ve Ateşin Şarkısı ve Vlad Taltos serisi.

Aradan beş yıl geçti, Epsilon Yayınları tamamen şans eseri olarak Taht Oyunları serisinin yayın haklarını dizi ile eş zamanlı gelecek şekilde aldı. O dönem orada çalışan bir editörün fantezi edebiyatını küçümser bir tavırla bu seriyi neden aldıklarını anlamadığını bana söylemesini dün gibi hatırlarım. Velhasıl kitabı gayet akıl orgazmı yaşatan bu eserin HBO'dan çıkan dizi uyarlaması da aynı derecede kaliteli ve dördüncü sezon ile ekranlarımızın kapısına dayandı. İlk çıktığı dönemde "meme & popo dizisi" denilerek (o dönem *Spartacus* de dizi izleyicilerinin pek alışık olmadığı çıplaklık ve şiddet sahneleriyle dikkat çekmişti, heyhat dizi kaliteliydi, huzur içinde yat Andy Whitfield) tepki toplamış olmasına rağmen şu an hak ettiği üzere unutulmayacak kültler arasına girdi.

Lafı çok dolandırıyorum, biliyorum, çünkü dördüncü sezonuna girmiş bir dizi olmasına rağmen halen izlememiş kişilere "spoiler" vermek istemiyorum. O yüzden bu sezon ile ilgili temel bilgileri paylaşmakla yetineceğim. 6 Nisan'da yayınlanmaya başlanacak yeni sezon gene toplam 10 bölümden oluşacak. HBO'nun Martin'in serinin yazımında hızlanmasını istediğini biliyoruz ama yazarın bu isteği pek sallamadığını farz ediyorum, çünkü yeni sezon üçüncü kitap olan *Kılıçların Fırtınası*'nın ikinci bölümünü konu alacak.

(Bundan sonra minik spoiler'lar olabilir, seriyi izlemeyenler, dikkat.)

Bu sezonda genellikle mutlak gücü şu an için elinde tutan Lannister'ları izleyeceğiz. Tyrell'den aldığı destek ile başkentteki düzeni garantiye alan Lannister'lar için tek tehlikeyi Lady Cercei görüyor. Baratheon'lar nasıl zamanında Lannister'lara muhtaç idiyse şimdi de Lannister'lar Tyrell'e aynı şekilde yavaş yavaş bağlanıyor. Tahtın asıl varisi Stannis, Melisandre'nin tavsiyesi ile dikkatini Duvar'a saldıran vahşilere yöneltiyor. Okyanus'un öbür tarafında ise Daenerys Targaryen iki köle şehrini özgür bırakıyor, üç Ejderhası ve sekiz bin Lekesiz adı verilen ölüm makinesi askerlerine binlerce gönüllü özgür bırakılmış köle katılıyor. Khaleesi'nin son hedefi sonuncu köle şehri Meereen ama burası diğer iki şehirle aynı kaderi paylaşmamak için çoktan savaşa hazırlanmış durumda.

Bu saydıklarım entrika dolu Taht Oyunları dünyasının yeni sezonunda yaşanacak olaylardan sadece ufak bir kesit. Kızıl Düğün'de yaşananların sonuçları, Ramsay Snow'un kuzeydeki insan avı, The Vale of Arynn ve Dorne'nin da entrikalara bulaşması, John Snow, Duvar, vahşiler, White Walkers, Sansa Stark, Tyrion Lannister... Kısacası yine her hafta yeni bölümlerini çılgınca bekleyeceğimiz yeni bir Game of Thrones sezonu geliyor. **-Nurettin**

İYİ MİSİN, YOKSA KÖTÜ MÜ?

Halen seriyi okumamış ya da izlememiş olanlarınız varsa G.R.R Martin'in hiçbir karaktere acımadığını şimdiden belirteyim. Bir karakteri çok mu sevdiniz? Ona çok bağlanmayın. Bir karakterden nefret mi ettiniz? İlerleyen bölümlerde o kişi kahramanınız olabilir ya da sevdikleriniz nefret ettiklerinize dönüşebilir. Martin'in dünyasında kesin iyi ve kötü kavramı yok ve bütün seriyi görkemli yapan detay da bu.





EDİTÖRÜN NOTU

Game of Thrones'u kitabıyla değil televizyondaki diğer dizilerle karşılaştırın.

★★★★★



COSMOS: A SPACETIME ODYSSEY

Ne Hakkında?

Eskiden Carl Sagan'ın sunduğu uzay belgeselinin günümüzde tekrardan çekilmiş hali. Evrenin oluşumundan günümüze ve geleceğe yelken açan, bilimi halka yayma gayesinde hazırlanmış çok iddialı bir yapım. Konuları arasında sadece kozmoloji olmayacağı, içinde biyoloji ve farklı bilim dallarına da değineceği daha ilk bölümden kendini gösterdi. Son yirmi yıldaki inanılmaz gelişmeleri düşündüğünüzde Cosmos'un yeniden çekilmesinin tam zamanıydı diyorsunuz.



Neden İyi?

Çünkü yeni Cosmos'u popüler bir bilim insanı, astrofizikçi Neil deGrasse Tyson sunuyor. Aslında ismini daha evvelden işitmemiş olanlar onu mutlaka dolaylı olarak duymuştur çünkü kendisi Plüton'un gezegen sınıfından çıkarılmasında başrolü oynamıştı. Tyson'ın hitap kabiliyetinin müthiş olması sunuculukta onu diğer popüler astrofizikçilerden ayırmış olmalı. Belgeselin yapımını Family Guy'ın yaratıcısı Seth Macfarlane'nin üstlenmesi ise izlemek için diğer bir sebep. Konular herkesin anlayacağı sadelikte açıklanırken zengin ve kaliteli görsel efektler ise izleyiciye unutamayacağı bir görsel şov sunuyor. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU

Okullarda öğretmenlerin öğrencilerine rahatlıkla izletebileceği, tek kelimeyle müthiş bir yapım.

★★★★★

THE AMERICANS

Ne Hakkında?

CIA'de dolaşan bir rivayete göre, Ruslar 70'ler ve 80'lerde Amerika'ya çok gizli, aile gibi görünen ajanlar yerleştirir. Amerikalı gibi yaşayıp, onlardan daha iyi İngilizce konuşan bu ajanların çocukları bile kendilerini Amerikalı sanmaktadır. Rusların en gizli ve derindeki ajanlarına verdiği kod adı: "Directorate S"dir.

Neden İyi?

Açıkçası 80'lerde geçen bir casusluk dizisi hatırlamıyorum, bu yüzden güzel bir damar bulmuş The Americans. Özellikle hiç sulandırılmamış bir casusluk hikâyesi olması beni çekti: Komedi unsuru hiç yok denecek kadar az. Dizi bu kadar derindeki casusların yaşayacağı zihinsel karmaşayı çok iyi yansıtıyor: İkilinin ülkelerine olan bağlılıklarıyla gerçek bir aile olabilme uğraşıları arasındaki mücadele çok ilgi çekici. Dövüşler ise bu iki yumuşak görünüşlü oyuncudan beklenmeyecek kadar sert ve gerçekçi geçiyor.

İkinci sezonuyla şahlandığı söyleniyor, ben henüz oralara yetişemedim. Ama değişik ve "yoklukta izlenir" kategorisinden çok daha üstün bir dizi olduğu kesin. **-Sinan**



EDİTÖRÜN NOTU

İnsanı hiç beklenmedik bir yerden yakalıyor.

★★★★☆

Vikings

Ne Hakkında?

Tarihte acımasızlıklarıyla ve cesurluklarıyla bilinen Vikinglerin yaşamının anlatıldığı dizide, basit bir çiftçi olan Ragnar Lothbrok'un yükselişini izliyoruz. Vikings, Vikinglerin kültürel yapılarını, yaşam tarzlarını ve acımasızlıklarını biraz yumuşak da olsa sürükleyici bir dille anlatmayı başarıyor. Ragnar Lothbrok'un en büyük hayali olan batı denizlerine açılma macerasını soluksuz olarak izleyeceğinizi düşünüyorum.

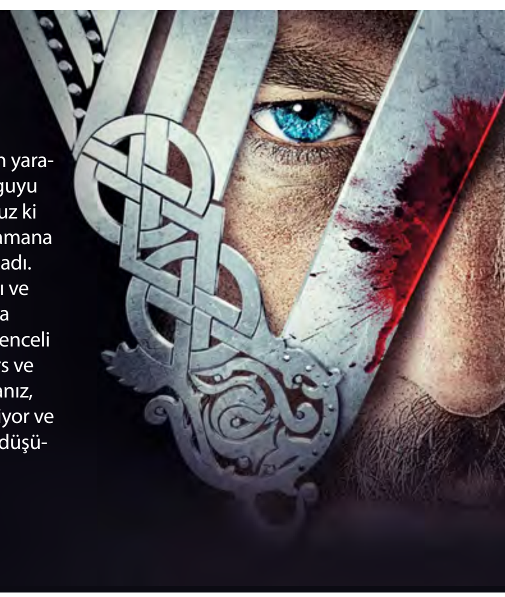
EDİTÖRÜN NOTU

Anafikir: Asla atar gider yapılmaması gereken abiler olduklarını görüyoruz. Kimileri yaşamak için öldürürken, onlar öldürmek için yaşıyorlar

★★★★☆

Neden İyi?

The Tudors gibi başarılı bir serinin yaratıcısı ve yazarı var arkasında. Kurguyu gerçekten güzel işlediğini biliyoruz ki dizi şu an ikinci sezonunda, bu zamana kadar da hayal kırıklığına uğratmadı. İskandinav tanrılarına referansları ve inanışlarını güzel işlemişler. Ayrıca Floki karakteri de diziyi gayet eğlenceli kılıyor. Eğer Spartacus, The Tudors ve Rome gibi serilerden hoşlandıysanız, atmosferi kesinlikle size hitap ediyor ve size de büyük bir zevkle izlemek düşüyor. **-Emir**





HOW I MET YOUR MOTHER

"LAN HEPİNİZ İZLEDİNİZ BE!"

19 Eylül 2005... Aradan geçen 9 sene boyunca ilk bölümünden bu yana günü gününe takip etmiş biri olarak izin verin de artık aramızda olmayan bu dizi hakkında birkaç laf edeyim. Kim ne derse desin, *HIMYM* iyi bir diziydi ve hepsinden önemlisi de iyi bir komediydi. Helvasını yemeden önce gelin bir hakkını teslim edelim.

Her şey *Friends* yüzünden başladı. *Seinfeld, Sex and the City, Ally McBeal* gibi merkezine arkadaşlık temasını alan ve New York'ta geçen dram-komedileri de türe ön ayak oldular tabii. Amerikan kültüründe pek de yeri olmayan orta yaş arkadaşlığı teması, hâliyle bunu yaşayamayanlar tarafından ekranlardan tatmin olmaları sayesinde çokça sevildi. İnsanlar kendilerini bu dizilerdeki insanların yerine koyup güldüler, sevindiler ve üzüldüler. İşte *HIMYM* da bu ekolün modern dünyaya ayak uydurmuş ve tür olarak komedinin daha uçlarında dolaşan bir dizi olarak televizyonlara konuk olduğunda insanların güncel eksikliğini kapamak için çok iyi bir aday idi. Amerikan halkı gerçek hayatlarında yaşayamayacakları hayatları televizyon ekranından onlara hızlıca verilen ve çabucak tükettikleri bir şov üzerinden seyretmeyi her zaman çok seviyordu. Ve ilk sezonlarındaki kalitesi ile de türün bayrağı taşıyan yeni temsilcisi olmakta gecikmedi. Oyuncu performansları, rahat dili ve kaliteli espirileri ile beraber dizinin ünü ülkesini aşıp uluslararası olmakta da hiç gecikmedi.

"*A Love Story in Reverse*" demişti *HIMYM*, izleyicisinin karşısına ilk çıktığı zaman. Ve bu anlatım şekli TV dünyası için gayet yenilikçiydi aslında. Daha ilk bölümden biliyorduk ki bu dizi kaç yıl ve kaç sezon sürecek olursa olsun bize tek bir hikâyeyi anlatacaktı. Ted'in gelecekteki eşi ile nasıl tanıştığını. Bunu da gayet güzel bir şekilde anlattı yıllar boyunca. Yapımcılar bütün diziyi buna göre kurguladılar ve bu kusursuz bir şekilde işliyordu. Ta ki bütün dizi sektörünü vuran senarist grevlerine kadar. Ondan sonra *HIMYM* ilk sezonlardaki kalitesini özellikle mizah anlamında kaybetti. Eskisi kadar güldürmeyen dizi sırtını tamamen ilişkilere ve annenin kim olduğu gizemine dayayıp, eğlendirmeyi sıklıkla unuttu.

Ama dizinin bir yüzü daha vardı ki o da dramatik yanıydı. *HIMYM* işte bu konuda hiçbir zaman seviyesini ve kalitesini kaybetmedi. *Friends* ve *Scrubs*'dan sonra en iyi duygusal komedi dizisi oldu bana sorarsanız. Bunu neredeyse her bölümde, hatta birçok bölüm arasında başarı ile kotardığı kurgusu ve seçtiği müzikler ile gayet iyi uyguladı ve bizi tatlı tatlı üzdü her seferinde. İyi yazılmış karakterleri ve oyuncuların sıcak performansları bir *Friends* elemanları kadar olmasa da kendilerini sevdirdi. Dizi tarihinde hepsinin olmasa da **Barney** karakterinin yeri her zaman ayrı olacaktır. Ve onu bütün benzer dizilerden ayıran, yer yer gerçek üstü mizahı da aklımıza geldikçe güldürmeye devam edecektir.

Nihayetinde finalinin de performansına bağlı olarak bundan yıllar sonra da hatırlanacak bir dizi olacak *HIMYM*. Bazen çizgisini bozdu, kalitesini düşürdü. Her daim güldüren bir dizinin, güldürmeye çalışan bir dizi olmasını bize acı içinde seyrettirdi. Ama artık bitti. Seyircisine karşı da bütün görevini yerine getirerek, kafasında hem dizideki olaylara dair hem de gerçekten yaşıyor olduklarına inandırdıkları karakterlerin mutluluklarına dair hiçbir soru işareti bırakmadan sona erdi. Artık onları sadece bir gün yolumuz MacLaren's Pub'a düşerse görebileceğiz. Ya da onlar gibi samimi olduğumuz arkadaşlarımızın bir hareketinde rastlayacağız tanıdık bir şeylere. Benimle büyüyen, beni de büyüten, düşündükçe de içimi ısıtacak olan güzel bir diziydi *HIMYM*. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Her güzel şey gerçekten de bir gün bitiyormuş...

★★★★☆



HABERLER

Mart Ayında Başlayan İyi Diziler

Nisan ayına kaçınılmaz olarak *Game of Thrones* damgasını vuracak ama Mart ayı içerisinde başlayan ilgi çekici dizilere de kısaca bir değinmek istiyorum. Öncelikle *Believe* isimli NBC yapımında Alfonso Cuaron ve J.J. Abrams el ele veriyor, doğuştan telekinetik güçleri olan bir kızın dramasını anlatıyor. *The 100* isimli yeni CW dizisi ise bizi felaket sonrası bir dünyaya götüren, oyuncu kadrosu sağlam bir bilim kurgu draması. Robert Rodriguez'in vampir hikâyesi *From Dusk Till Dawn* da bir TV dizisine dönüşerek geçtiğimiz ay içerisinde karşımıza çıktı. Bu ay bu dizilere fırsat vermenizi öneriyorum.

Heroes Geri Mi Dönüyor?

Türkiye seyircisinin Amerikan dizilerine sarmasındaki mihenk taşlarından biri olan efsane dizi *Heroes* geri dönmeye hazırlanıyor. Tim Kring ile yeni bir anlaşma yapan NBC, *Heroes: Reborn* ismiyle ekranlara gelecek 13 bölümlük bir mini serinin temellerini attı. Dizinin orijinal karakterlerinin geri dönüp dönmeyeceği ve hikâyenin ne şekilde devam edeceği henüz belli değil. Diziyi ancak 2015 yılında izleyebilecek ve bütün bunların cevabını alacağız. Düşüşe geçip bitmiş olsa da bu haber bizi biraz heyecanlandırdı mı ne?

Agents of S.H.I.E.L.D.'a Misafirliğe Gelenler

Marvel'ın dizi projesi olan Agents of S.H.I.E.L.D. hiç ivme kaybetmeden ilk sezonuna devam ediyor. Konuk oyuncular kervanına son zamanlarda Thor evreninin güzel ve hırçın leydisi Sif konuk oldu. Bu tür konuk oyunculuklar devam edecek gibi görünüyor. Yapımcıların açıklamasına göre bu sezon bitmeden Captain America'nın sinematik evreninden bir karakter dizide görünecek. Kim bilir, belki bu kaptanın kendisi olur, ne dersiniz?



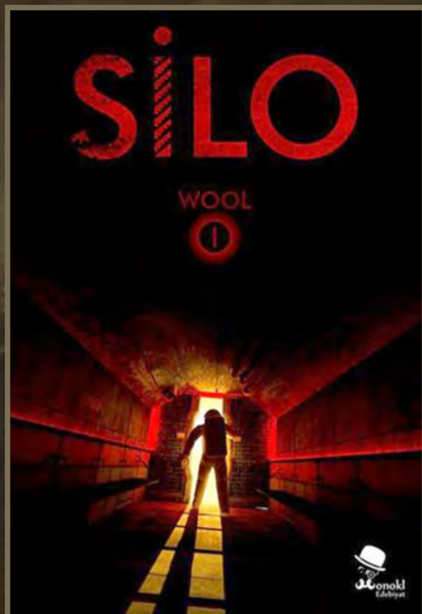
SİLO

WOOL SERİSİ SONUNDA BİZLERLE

Silo (ya da asıl adıyla Wool) yurtdışında oldukça ses getirmiş bir bilimkurgu romanı. Bunun iki sebebi var: Birincisi; yazarın kitabı hiçbir yayınevine bağlı kalmadan, Kindle üzerinden yayınlaması ve buna rağmen büyük bir okur kitlesine ulaşması. İkincisiyse romanın konu aldığı post-apokaliptik dünya.

Yakın bir gelecekte tüm dünya zehirli gazların etkisi altında kalmış ve yeryüzü yaşanmaz hâle gelmiştir. İnsanlar hayatlarını devam ettirebilmek için toprağın altına inşa edilmiş, devasa bir siloda yaşamaya mecburdurlar. Yeryüzünün hayli sınırlı bir bölümünü en üst kattaki duvarekranlardan seyredebiliyorlar ama kurallar gereği bu tek görüntüyle yetinip "dışarısı" hakkında hiçbir meraka kapılmamalı, soru sormamalı, hatta adını bile ağızlarına almamaları gerekiyor. Aksi takdirde en büyük cezaya çarptırılmaları kaçınılmazdır: Temizlik.

Peki bu kurallar gerçekten de insanları korumak için mi konulmuş? Yoksa ortada gizlenmeye çalışılan çok daha büyük bir sır mı var? İşte kitap bu ve bunun gibi sorulara cevap arayan kişilerin başlarından geçen maceraları gayet ilgi çekici bir biçimde konu alıyor. Son olarak, kitabın film haklarının Ridley Scott tarafından alındığını da belirtelim. **-İhsan**

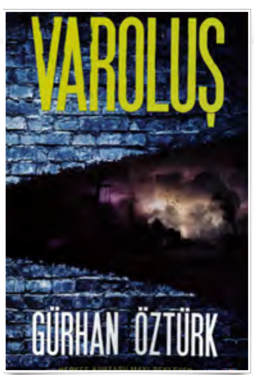




EDİTÖRÜN NOTU;

Yer yer Fallout'u anımsatan bu romanı mutlaka okuyun, pişman olmazsınız.

★★★★★



VAROLUŞ

YERLİ BİR KIYAMET SONRASI ROMANI

Varoluş, hem Oyungezer okurlarından hem de FRPWorld'ün eski üyelerinden olan Gürhan Öztürk'ün ilk romanı. Kitap, gizemli bir felaketin ardından hayatta kalma mücadelesi veren bir grup insanın maceralarını konu alıyor. Bir taraftan Poyraz, Yiğit ve Yeliz'in başrolü oynadığı ve bizim topraklarımızda geçen bir maceraya şahit oluyoruz. Diğer taraftaysa dünyanın öteki tarafındaki bir okyanusta, bu felaketin gizemini çözmeye çalışan William'ın başından geçenleri okuyoruz. Kitap sadece bu karakterlerle sınırlı değil elbette. Reis, Kerem, Hoca Efendi gibi değişik kişiler de sayfaların arasında kendilerine yer buluyor. Hepsinin hayata bakış açısı ve varoluş amacı farklı. Roman bir yandan bu insanların maceralarını bize sunarken diğer yandan da varoluş amacımızı ve günümüzün tabularını sorgulatıyor. **-İhsan**



ŞİFACI

KARANLIK BİR ŞİFA DAĞITICI

Yakın bir gelecekte, Finlandiya'dayız. Küresel ısınma ve çevre kirliliği yüzünden birçok ülke seller altında kalmış, doğal kaynaklar azalmış. Yaşanabilen birkaç yerden Finlandiya'nın kuzeyi, yerli ve yabancı sığınmacılarla dolmuş. Noelden birkaç gün önce başlayan üç yüz sayfa boyunca, kitapları çok az satmış şair Tapani'nin, ansızın ortadan kaybolan eşini arayışını takip ediyoruz. Sistemin acımasızlığına karşı kendi adalet yöntemini oluşturan ve kendisine "Şifacı" adını veren seri katil de tüm ülkeye korku salmaktadır. Soğuk, kasvetli ortam ile şair Tapani'nin eşini bulma, eski güzel günlere geri dönme konularındaki umutsuzluğu birleşince, merak uyandıran, gerilimi giderek artan bir öykü çıkıyor ortaya. Tuomainen'in bu roman ile kazandığı polisiye roman ödüllerini de hak ettiğini düşünüyorum. Final cümlesini takdir ettiğimi de ekleyerek noktayı koyayım. **-Noyan**



STEELHEART

DEMİRDEN BİR KALBİ EZMEYE GELDİK

Daha önce Brandon Sanderson'ı bu sayfalarda Elantris adlı kitabıyla tanıtmış, çokça övmüştüm. Maalesef diğer efsanevi kitapları çeviri aşamasındayken DEX Kitap bize onun gençler için olan kitabını sundu. Steelheart süper güçlere sahip kişilerin daima iyiliğe yönelmeyeceğine dair bir kitap. Sanderson yine orijinalliğini konuşturuyor ve aslında bunca güce sahip olacak olanların iyilikten önce diktatörlüğe soyunacağına dikkat çekiyor. Böylece dünyada çeşitli güç seviyelerinde pek çok süper insan türerken normal insanlar onların demir yumruğunun altında eziliyor... mu acaba? Baskının olduğu her yerde elbet bir başkaldıran vardır. David, Steelheart adlı en güçlü süper insanın zayıflığını görmüş bir genç. O kurşun işlemez, kanı akmaz Steelheart'ın kanadığını gördü ve tekrar görmek için ant içti. **-Hazal**



THE RINGO JETS The Ringo Jets

TÜRKİYEDE GARAJ YOK AMA MÜZİĞİ VAR!

Çok heyecanlıyım a dostlar. Nasıl olmayayım ki? Şu ülke toprakları kendi müzik tarihinde ilk defa bu derece ayağı yere basan, ne yaptığını bilen bir rock'n roll grubuna sahip artık. O yüzden a dostlar, ben o davullar gibi bangır bangır, o gitarlar gibi cayır cayır heyecanlıyım!

The Ringo Jets'in aslında iki senelik bir mazisi var. **Lale, Tarkan** ve **Deniz** birkaç şans eseri olaydan sonra bir araya geliyorlar ve ortak müzik zevklerinin verdiği gaz ile enstürmanların gazını almaya başlıyorlar. Ortak müzik zevklerinin temelini ise *The Beatles, The Who, Led Zeppelin, Deep Purple, The Stooges* ve *The White Stripes* gibi gruplar oluşturuyor. Yaptıkları müzik ise bütün bu ortak zevklerinin birleşim noktası olan "*garaj*" rock oluyor. Eğlenceli rock'n roll müziğini alın, blues ritmini ekleyin ve en son punk müziğinin enerjisini koyun. Kayıtlarınız ise sanki canlı performans gibi ve biraz da lo-fi olsun. İşte karşınızda **The Ringo Jets** ve kaliteli garaj-rock müziği!

Yıllardır türün hastasıyım. *The* ile başlayıp *s* ile biten grupların peşinde ömrümü yedim. Onlar çoğaldıkça kaliteleri düştü, ben biraz büyüdüm, romatizmalar falan derken konserlerde fazla bacak sallayamaz oldum. Fakat Ringo Jetlerin bu müthiş enerjisi, albümlerine ve konserlerine o kadar yoğun bir şekilde yayılmış ki sizi dinlerken esir almaması mümkün değil.

Grubun kendi ismini taşıyan çıkış albümü net söylüyorum bu ülkenin başına gelmiş en kaliteli müzik olaylarından biri. "*Kalite*" kelimesine dikkat. Grup albümü İtalya'da ve oranın en iyi prodüktörlerinden olan **Tomasso Colliva** ile kaydetmiş. Kendisi halen *Muse*'un prodüktörü ve bundan önce *Lady Gaga, Tom Morello, Franz Ferdinand, Klaxons* gibi isimlerle çalışmış biri.

Albüm bu tür için olabilecek en iyi kayıt kalitesine sahip. Colliva, The Ringo Jets'i çok iyi çözerek grubun vermek istediği sound'u müthiş bir şekilde bu cilasız kayıtlara yansıtmış. O çiğ gitarlar, derinden davullar ve yine derinden derinden enerjisini hissettiren vokaller size bu türün yabancı ve kaliteli gruplarında ne varsa aynısını veriyor. Bunda grubun harika yazılmış şarkılarının da etkisi var tabii.

Gece dışarı çıkmaya hazırlanırken, arabada seyahat ederken, deri ceketinizle kalabalık bir cadede yürürken ya da kafanızı bir şekilde dağıtmak istediğiniz anlarda bu albüm sizin en iyi dostunuz olacaktır. Hararetli bir grup TRJ, gitarları ile içinizi cayır cayır yakmak istiyor. Yerinizde oturmak ya da şöyle bir sallanmak onların en büyük düşmanı. *Ways, The Place, Tease* ve *Spring of War* gibi şarkılar sizi kendinizden geçirecek, kafa göz dağıtacak parçalar. Grubun her elemanı vokallerde enerjisini ve yeteneğini konuşturuyor. Bass gitarsız da rock müzik yapılır hatta belki de daha güzel yapılırın kanıtı adeta TRJ. Bütün bunlarla beraber *Spring of War*'a çektikleri klip ile korkusuz bir şekilde Gezi'ye selam çakmaları olsun, *Tease* klibi ile yıktıkları bazı tabular olsun "*bir grubun her şeyi mi güzel ve kusursuz olur arkadaş*" dedirtiyor. Ben bundan sonra en büyük hayranlarından biriyim. Tavır ve karakter sahibi olmaları, yaptıkları müziğe ve türe hakimiyetleri, harika şarkıları ve enerjileri ile The Ringo Jets, çıkış albümleriyle benim müzikal tarihimde eşsiz bir yere şimdiden sahip. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Türkiye rock müzik piyasasına atılmış çok sert bir tokattır bu albüm!

★★★★★

KISA GARAJ-ROCK TARİHİ

60'lar!

Garaj Rock'ın altın çağıdır. Ardından gelecek olan punk müziğin habercisi bu türdür. O zamanlar ismini duyurmakta zorluk yaşayan grupların evlerinin garajında yaptıkları kayıtlar sebebiyle bu ismi almıştır. **Mc5, The Who** gibi isimler bu dönemde türün öncülüğünü yapmıştır.

80'ler!

Eskinin garaj müziği Britanya'nın arka mahallelerine ulaştığında ve **The Beatles** türe ihanet etmeye başladığında şekil değiştirerek punk müziğe dönüşmüştür. En azından prodüksiyon kalitesi, anlatmak istediği ve benzer çiğ sound'u ile dönemin yuvasında unutulan türünü çengelli iğneli çocuklar tüm harareti ile yaşatmaya devam etmiştir.

2000'ler!

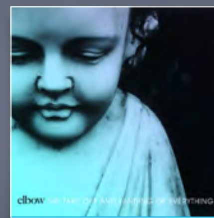
Garage-rock revival! Milenyumun başlarında **The Strokes** veletlerinin biraz tarz yapayım diye yola çıkıp şansa harika bir albüm yapmalarının da yardımı ile tür yeniden yükselişe geçmiştir. **The Hives, The Vines, The Von Bondies, The White Stripes, BRMC, Yeah Yeah Yeahs** gibi gruplar bayrağı taşırken çıkagelen **The Black Keys** ile zirve yapmıştır.

MANCHESTER KADİFESİ...



ELBOW

THE TAKEOFF AND LANDING OF EVERYTHING



Guy Garvey'in sesini ilk duyduğum zaman nasıl büyülendiğimi hiç unutamam. Ve on yılı aşkın bir süredir Bay Garvey beni ve dinleyenleri büyülemeye devam ediyor. *Elbow* çizgisini hiç bozmayan bir grup ve bunu 6. stüdyo albümlerinde de kanıtlamış. 7 dakikalık açılış parçası *This Blue World* ile başlıyor ince ince içinize işlemeye. Garvey'in yakın zamanda sona eren uzun süreli ilişkisinin etkisi direkt olarak liriklerde hissediliyor. Söylenenlere göre diğer grup elemanlarının da son iki yılı çok parlak geçmemiş. *Elbow* bu albüm ile ilk yıllarındaki karanlığa geri dönmüş gibi. Önünüzü görmeden bitirmeniz gereken bir yapbozu tamamlamanızı istiyor *TTALOF*. Başladığınız zaman gözünüzü karartıp, nefesinizi tutup ne kadar derine inseniz bile çıkmak istemediğiniz bir su gibi akıyor albüm. Kapalı bir Manchester havasını solutuyor size. Dönemin en büyük gruplarından olan *Elbow*'un adına yakışır büyük bir albüm var elimizde. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Tükettikçe üzenlerden, her şarkısı ayrı bir güzellerden.

★★★★☆

OFİSTE ÇALANLAR

1. **Idina Menzel** – Let It Go
2. **Karen O** – Moon Song
3. **The Ringo Jets** – Spring of War
4. **Elbow** – This Blue World
5. **Morrissey** – The Youngest Was The Most Loved

THE BEATLES – A HARD DAY'S NIGHT

Klasik

The Beatles! Kendilerine özgü saç modelleriyle, binlerce hayranın çığlık çığlığa kendinden geçtiği konserleri; en önemlisi de aşkın yeryüzündeki diğer her şeyden üstünlüğünü anlatan şarkıları ile döneme kalıcı bir damga vurmuşlardı. **Lennon – McCartney** ortaklığının ürünü şarkılar ise hiç de öylesine söylenmiş değil. Ritimler yumuşak, vokaller uyumlu, sözler anlamlı. Yıpratıcı çalışma günlerinin ardından kavuşulan aşkın verdiği mutluluğu hissedebiliyorsunuz gitarlardan dökülen notalarda. 2010'lu yılların kaotikleşmeye başlayan müzik ortamında kulaklarım için bir sığınak oldu The Beatles. Tüm zamanların en duygusal aşk melodisi *"And I Love Her"* dışında, az bilinen *"Things We Said Today"*'e de dikkat kesilin bu nostalji rüzgarında. **-Noyan**



MURDER KING

GÜRÜLTÜ KİRLİLİĞİ



Çoktandır bir Türk albümüne sürekli baştan dinleme rutiniyle takmıyordum, bu iyi oldu. Ailemizin metal grubu Murder King yine bir şahanelik yapıp dünya standartlarında bir albüm çıkarmış. Genelde Türk metal grupları başka ünlü metal gruplara benzetilmekten kaçamaz ama Murder King bu albüm ile bu sorunu halletmiş. Şarkılar özgün, sözler sanki içimizi anlatmış. Özgür Özkan'ın yerine gelen Can Uzunallı gideni aratmıyor. Grubun Can ile tekrar kaydettikleri *"Susma"* parçası ise dillere dolanıyor. Benim kişisel favorim ise *"Dinlediğim Masallar"* oldu ama bu albüm neredeyse bir Iced Earth – Dark Saga, neredeyse bir Scorpions – Humanity Hour 1 ayarında, yani tek bir parçada bile falso yok. Yalan yok, yılda iki bilemedin üç albüm satın alırım. O da dinleyip beğendikten sonra. Bu sene de Murder King'in albümüne kısmetmiş. Bayıldım, ba-yıl-dım! **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Daha temiz bir gürültü kirliliği olamazdı!

★★★★★

MİYA

UZAKLAŞMALIYIM



İncelemesini yazacak bunca Türkçe albüm bulunca nasıl sevindirik oluyorum bilemezsiniz. Oyungezer olarak böyle isimlerin hakkını veriyoruz, vermeye de devam edeceğiz. Bu sefer de sizi şahane bir kadın vokal ve besteci ile tanıştıracağım: **Miya**.

Miya ile tanışmam arkadaşlarımın *"Uzaklaşmalıyım"* adlı parçasını önermesi ile olsa da ben kısa zamanda tüm şarkılarını dinleyip onu çok sevdim. Sakin bir İstanbul akşamında, şehrin hareketliliğinden sıkılmış bir şekilde koltukta yayılırken en iyi eşlik arkadaşı olarak tanımlayabilirim Miya'nın müziğini. Bir bakın, mutlaka seveceksiniz. Gidiş sırası olarak Uzaklaşmalıyım'dan hemen sonra Votka'yı dinlemenizi önereyim de, daha hızlı sevin, afiyet olsun. **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Albümün adına ve şarkılara kaptırıp fazla uzaklaşmayın lütfen...

★★★★☆

YOWAMUSHI PEDAL



İÇİNİZDEKİ AZMİ ASFALTTAN ÇIKARIRKEN, BAŞARINIZI HAVADAN SOLUYACAKSINIZ!

Sayfaların kas oranı arttığından beri (evet işte bu! Otakular değil, kaslı erkekler yazıyor bu sayfayı) aklımızdan geçen iki seriden birisi nedense spor animesi oluyor. Şaka bir yana çok huyumuz olmasa da iyi olduğundan mıdır nedir uzunca bir süre yazmayız diyorduk ama *Hajime no Ippo*'nun üstüne çok geçmeden bir spor serisi ile daha karşınızdayız. Bu sefer sayfanın sahibi *Yowamushi Pedal*.

Alışılagelmiş bir karakter ile başlıyor seri. Ufak tefek, sevimli karakterimiz Onoda Sakamichi aynı zamanda anime sevdalısı bir otaku. Bu durum yüzünden dışlanmış olan Onoda'nın en büyük eğlencesi, okuduğu yerlerde kendine yakın birilerini bulamadığı için eski tarz bisikleti ile tonlarca yol tepip Akihabara'ya gitmek. Eh bunun üstüne tahmin edersiniz ki küçüklüğünden beri bu şekilde gezen Onoda, bisiklet kulübüne de bu tutkunun bir parçası olarak başlar.

Yeni geldiği okulda anime kulübüne yazılma hayaliyle yanıp tutuşan Onoda, umduğunu bulamaz ve depresif bir zaman diliminde, profesyonel bisikletçi ve kendisi gibi okula yeni gelen Imaizumi ile karşılaşır. İlk arkadaşı olarak Imaizumi bisiklet kulübüne Onoda'yı da çağırır ve serinin gidişatını da değiştirmiş olur, spor serüvenimiz burada ilk adımını atar.

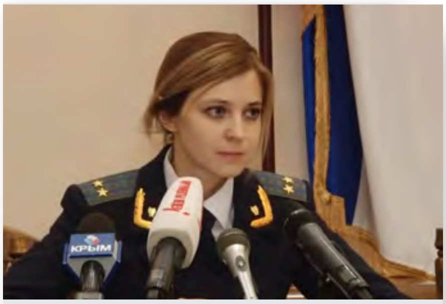
Bisiklet, neredeyse izlediğim her animede özgürlüğü temsil ediyordu ki burada da çok farklı değil. Spor animeleri basit bir mantığa sahip ama içinde çok güçlü duygular barındıran seriler olur genelde. Bu yüzden favori türlerimden diyebilirim. Azmin zaferi, tutku, hayal kırıklığı, kan ve ter... Bunların hepsini gönül daraltan aşk hikâyelerinden ziyade bu serilerde daha dolu yaşayabilirsiniz (Seriyi öveyim diye ne dedim ben öyle yahu, neyse çok takılmayın buraya. Aşk iyidir iyi...). Ayrıca komedi ve romantizm yönü de iyidir çünkü genelde bir mücadele izlediğimiz için yan hikâyelere ayrılan kısa vakitler zevkli ve iyi geçer.

Demem o ki spor animelerinden beklediğiniz özellikleri, hatta daha fazlasını rahatlıkla bu seride de bulabilirsiniz. Takımın eski üyelerinin ilginç karakterleri ve komik tavırları, Onoda'nın arkadaşlık ilişkileri ve acının insanı yorduğunu değil de aslında hayatta tuttuğunu görmek seriyi izleyenlere iyi gelecektir. **-Şahap**

ALTERNATİF

Bu animeyi severseniz, sizlere *OverDrive* adında neredeyse aynı konsepte sahip ve yine bir o kadar eğlenceli seriyi önermek isterim. Bisiklet temasının ve ilginç bir ana karakterin götürdüğü seride çok komik muhabbetlere de tanık olacaksınız, benden söylemesi.





VEKİL GENERALİ GÖREN ANİME SEVERLER KAFAYI YEDİ

Rusya, Ukrayna'nın Kırım bölgesini işgal etti ve vekil general olarak Natalia Poklonkaya isimli 33 yaşında sevimli bir hanımı görevlendirdi. Dünyanın dört bir yanından anime severler de kendisine bayağı bir hasta oldu ve internet Poklonkaya'nın sevimli sevimli çizimleriyle doldu taştı.

Oralardaki politik duruma pek hâkim olduğumu söyleyemem, kim haklıdır kim haksızdır bilemiyorum ama başarılı bir kadına saygı duyulması gerektiğini düşünmekteyim. Ama yine de itiraf etmeliyim ki kendisi çok sevimli ve çizimlere de çok güldüm. Onun yerinde olmak istemezdim ^_^ **-Ömer**









YENİ ANİME HABERLERİ

Bu ay beni pek mutlu eden yeni anime haberleri geldi. Mesela *Durarara!!*. Sevilesi karakterleri, gizem unsuru ve klas tarzıyla bayağı bir sevdiğim bir anime olan *Durarara!!*'nın devamını ilk sezon bittiğinden beri bekliyordum. Yeni sezon ilk serinin altı ay sonrasında geçecek. Yayın tarihiyse henüz belli değil.

Bir başka şahane haber de *Zankyo no Terror* (Terror of Resonance). Seri, *Cowboy Bebop*'ta ve en son *Kids on the Slope*'ta birlikte çalışmış olan yönetmen Shinichiro Watanabe ve bestekâr Yoko Kanno'dan geliyor. Caz sevenler yaşadı.

Ayrıca *Ano Natsu de Matteru*'nun, *Psycho-Pass*'in ve *Log Horizon*'ın da devamı gelecek. İlgililerine duyurulur.
-Ömer





GUNDAM'IN 35. YILI

Mecha animelerinin şahı Gundam'ın 35. yılı şerefine öyle üç proje duyuruldu ki aman diyorum.

Doğrusu ilkini bekliyorduk: aşmış OVA serisi *Gundam Unicorn*'un 7. bölümü bu yıl bizlerle buluşacak.

İkincisi yeni bir Gundam serisi: *Gundam: G no Reconguista* (endişelenmeyin G Gundam'la ilgisi yok). Seri, Universal Century'nin sonrasındaki Reguild Century'de geçiyor ve bir uzay asansörünü korumakla sorumlu Beruri Zenamu isimli bir pilotu konu ediniyor. Asıl bomba ise şu: seri, Gundam'ın yaratıcısı Tomino Yoshiyuki'nin elinden çıkacak! Tomino, *Turn A Gundam*'dan beri yeni seri yapmamıştı. Beklentilerim büyük.

Üçüncü duyuru da yine bir UC animesi: *Mobile Suit Gundam: Origin - Blue Eyed Casval*. UC 0068'de geçen dört bölümlük anime Casval Rem Deikun ve Artesia Som Deikun'un çocukluklarını anlatıyor. Onlar kim mi? Char desem? Sayla-san desem?
-Ömer







KISA HABERLER

- 1988'den beri süren manga *Ah! My Goddess* bitiyor. Yeni anime sezonu isteriz artık!
- Görsel roman sevenlerin en fazla empati kurabildiği mangalardan *The World God Only Knows* da bitiyor.
- *FMA*, *Gundam 00* gibi hayvani serileriyle tanınan yönetmen Seiji Mizushima, Idolmaster'ı çok sevmiş ve öyle bir anime yapmak istiyormuş.
- *Great Teacher Onizuka*'ya yan hikâye anlatan bir manga serisi ve yeni live-action dizi geliyor. Üstelik eski oyuncu kadrosuyla!
- Uzun süredir ortalıkta gözükmeyen Berserk'in mangası, Nisan'da devam ediyor.
- Tuhaf anketleri seviyoruz: Akihabara'da yapılan ankette en sevilen pembe saçlı anime kızı *Madoka Magica*'dan Madoka, ikinci *SoniAni*'den Super Sonico, üçüncü de *Hayate the Combat Butler*'dan Hinagiku seçildi.
- Bu seferki anketin ayakları daha bir yere basıyor. Miyazaki sonrası en sevilen yönetmenler anketinde birinci Goro Miyazaki (*Poppy Hill*), ikinci Hideaki Anno (*Evangelion*), üçüncü Mamoru Hosada (*The Girl Who Leapt Through Time*), dördüncü Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*), beşinci Katsuhiro Otomo (*Akira*), altıncı Shinkai Makoto (*5cm Per Second*), yedinci de Tomino Yoshiyuki (*Gundam*) seçildi. Ve evet, yediye kadar yazmak zorundaydım.

VARLIĞINIZI İNTERNETTEN SİLİN

Evet, artık iş görüşmelerinden korkmanız gerekmiyor!

BİRAZ PARANOYAKÇA GELEBİLİR AMA BUGÜN YAŞADIĞIMIZ ŞEYLERİ DÜŞÜNÜNCE ŞÖYLE BİR KENARDA DURSUN DİYEBİLECEĞİMİZ BİR YÖNTEM ASLINDA. ÖYLE FİLMLERDE GÖRÜLDÜĞÜ GİBİ BİLGİSAYAR DÂHİSİ OLMAYA DA GEREK YOK BU İŞ İÇİN. HADİ HEMEN BAŞLAYALIM. -EMİR



1. ADIM
SOSYAL MEDYA HESAPLARINIZDAN KURTULUN

Varlığınızı internetten silecekseniz, arama motorlarının en büyük dostu, sizinse en büyük düşmanınız olan bu hesaplardan tamamen kurtulmanız gerekiyor. Facebook arayüzü üzerinden size tamamen silme seçeneği sunmuyor. Bunun için önce hesabınızı deaktif etmeli, sonra da Facebook ile iletişime geçip silinmesini istediğinizi belirtmelisiniz. Sonrasında sırasıyla Twitter, LinkedIn, Google+ ve sahip olduğunuz, resminizin ya da adınızın olduğu tüm profilleri ortadan kaldırın.



2. ADIM
KENDİNİZİ ARATIN

Siz her şeyi sildiğinizi sansanız da mutlaka kıyıda köşede bir şeyler kalıyor. Adınızı, nick'inizi ve hatta resminizi aratarak, kendinizi bulmaya çalışın. Gözden kaçan hesapları da böylece yok edin.



3. ADIM
SİLEMİYORSAN, DEĞİŞTİR

Nadir de olsa bazı siteler, genellikle forumlar hesap silmenize izin vermeyebilir. Bu durumda isim, şehir ve diğer kişisel bilgilerinizi değiştirerek, kimliğinizi saklamanız gerekiyor.



4. ADIM
EMAIL LİSTELERİNDEN KURTULUN

Sevdiğiniz ya da sevmediğiniz ama düzenli olarak size gelen email listelerinden mutlaka çıkın. Bunun için genelde emaillerin altında "listeden çıkmak için tıklayın" ya da "listeden çıkmak için boş email atın" tarzında ibareler olur. Bütün listelerden çıkın.



5. ADIM
ARAMA MOTORLARINDAN KAYDINIZI SİLDİRİN

Arama motorlarına, hakkınızda çıkan kişisel kayıtlarınızı sildirmek için başvuru yapma hakkınız her zaman var. Googe'ın URL Removal Tool'unu kullanarak, hakkınızda çıkan arama sonuçlarını sildirin.



6. ADIM
WEBMASTER'LAR İLE İLETİŞİME GEÇİN

Geldik işin en zor kısmına. İnternetten yok olmak isterken, kontrolünüz dışında olan web sitelerinden de içeriğinizi sildirmeniz gerekebilir. Bu bazen bir haber, bazen de bir resim olabilir. Bunun için siteyle doğrudan iletişim kurmanız ve nazik bir şekilde durumu izah etmeniz gerekiyor. Ne yazık ki bu her zaman sonuç vermeyebilir, bazı site sahipleri bu konuda size zorluk çıkarabilir, hazırlıklı olun.

7. ADIM
GEREKİRSE BU İŞLERİ YAPACAK BİR SERVİS KULLANIN



Bazı firmalar, siz internette dolaşırken sizin online aktivitelerinizi takip edip, bunu başka firmalara satabiliyor. Türkiye'de pek fazla olmasa da yurt dışında Intelius, Spokeo ya da Peoplefinders gibi siteler ön planda bu konuda. Bilgilerinizi buralardan kaldırmak biraz zahmetli ve kaba kuvvet gerektiriyor. Sırasıyla şu adımları izleyin;

1- Bol bol telefon edip canlarından bezdirin.

2- Bir sürü evrak doldurup, fakslayarak işlerini zorlaştırın.

Baktınız hâlâ olmuyor, son çare olarak DeleteMe gibi ücretli ama sizin yerinize bütün bu süreci takip edecek bir servis kullanın.



8. ADIM
TELEFON ŞİRKETİNİZİ KONTROL EDİN

Bazı şirketler size sormadan bilgilerinizi rehberlerinde kullanabiliyorlar. Telefon şirketinizi arayarak, bu bilgilerin gizliliğini teyit edin.

9. ADIM
EMAILLERİNİZİ SIFIRLAYIN

Eh, sıfırlamak kolay iş değil tabii ama yapacak bir şey yok. Adınıza olan ya da daha önce kullandığınız bütün email hesaplarından kurtulun.



Kişisel bilgilerinizi güvende tutmak için verilerinizi kaydetmeyen, DuckDuckGo gibi bir arama motoru kullanın mutlaka. Bunun dışında kullandığınız tarayıcı üzerinden de önlemler alabilirsiniz. Phorm casus yazılımından korunmak için Firefox'un Dephormation eklentisini kurabilirsiniz. Yine aynı şekilde DoNotTrackMe eklentisini kurarak, cookie'ler üzerinden takip edilmeyi önleyebilirsiniz.

BAŞLICA ENERJİ KAYNAKLARI



Güneş Enerjisi

+ Yenilenebilir. Temiz. Alınan verim giderek artıyor.

– Güneşli hava şartlarına bağımlı. Paneller geniş yer kaplıyor.

? 1977'den bu yana maliyeti 76,67$/Watt'tan 0,74$/Watt'a düştü.



Rüzgâr Enerjisi

+ Yenilenebilir. Temiz. Maliyeti düşüşte.

– Verimi coğrafi konuma ve rüzgâr hızına bağlı. Geniş yer kaplıyor.

? Rüzgâr gücü yılda %30 oranında büyüyor.



Hidroelektrik

+ Verimli. Fosil yakıtlara göre daha temiz.

– Doğal kaynaklara zarar veriyor.

? En yaygın kullanılan yenilenebilir enerji kaynağı.



Fosil Yakıtlar

+ Ucuz. Kolay erişilebiliyor.

– Çevre kirliliğine ve sera etkisine yol açıyor. Yakın gelecekte tükenebilir.

? Dünya çapında enerji üretiminin yaklaşık %81'ini oluşturuyor.

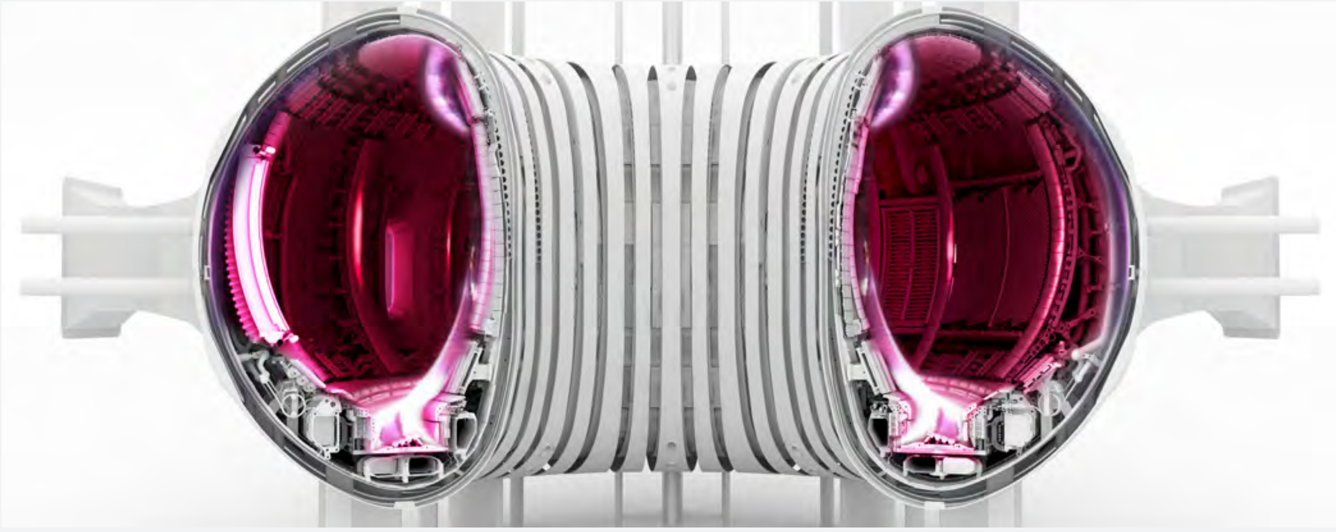


Nükleer Enerji

+ Verimli ve sürdürülebilir.

– Radyoaktif atık sorunu var. Riskli.

? Dünya çapında enerji üretiminin yaklaşık %6'sını sağlıyor.



Güneşi Dünyaya İndirmek

DÜNYANIN EN BÜYÜK NÜKLEER FÜZYON REAKTÖRÜ YAPIM AŞAMASINDA

"Geçmişe, çok eskilere giderseniz, mağarasından her çıkışında, güneşe şaşkınlıkla bakan bir mağara adamı görürsünüz. İşte insanoğlunun bir füzyon reaktörüyle ilk karşılaşması budur. Yüz elli milyon kilometre ötedeydi, ama mağara adamı güneşin ışığı ve sıcaklığından etkilenmiş ve şöyle demişti: 'Bundan kendime bir tane nasıl yapabilirim?'"

Avrupa Birliği, Çin, Hindistan, Japonya, Güney Kore, Rusya ve ABD işbirliğinde, Fransa'nın güneyinde kurulan ITER (Uluslararası Termonükleer Deneysel Reaktör) ile dünyada bir yıldız yaratmaya her zamankinden daha yakınız. Plazma halindeki maddeyi manyetik alan içinde hapseden bu sistemin öncelikli hedefi harcadığı enerjiden daha fazlasını üretebilmek. Ancak işi bir adım öteye taşıyarak, aynı Güneş ve diğer yıldızlarda olduğu gibi kendi kendini sürdürebilir hale getirilebileceği düşünülüyor. Eğer başarılı olursa dünyanın enerji sorunu büyük ölçüde çözüleceği gibi, jeopolitik dengeler de tümüyle değişebilir.

Elbette böyle bir sistem ucuza mal olmuyor. 2010'da yapılan tahminlere göre projenin hayata geçirilmesi için gereken miktar 15 milyar euro'dan fazla. Az buz değil, ancak karşılaştırma yapmak gerekirse, örneğin en son olimpiyatlar için yapılan masraf 7 milyar dolar, F-35 savaş uçağı programına harcanansa 400 milyar dolar civarında. İnsanoğlunun önceliklerini anlamak güç...

Yapımına 2007'de başlanan proje gerek teknik gerek bürokratik engeller nedeniyle bir hayli gecikti ve halen çözülmesi gereken ciddi sorunlar var. Reaktörün ilk kez 2020 yılında çalışır hale geleceği ve 2027'de hizmete gireceği öngörülüyor. Projede çalışanların bir kısmı, o günleri bizzat göremeyeceğinin bilincinde, çalışmayı sürdürüyor. Bu durum bize ister istemez şu atasözünü anımsatıyor: "Bir toplum ancak yaşlı insanlar, gölgesinde asla oturamayacağı ağaçlar diktiği zaman gelişir." İnsanlık için hâlâ umut var. **-Eren**

1 Saatte İstediğiniz Kitabı Bitirin

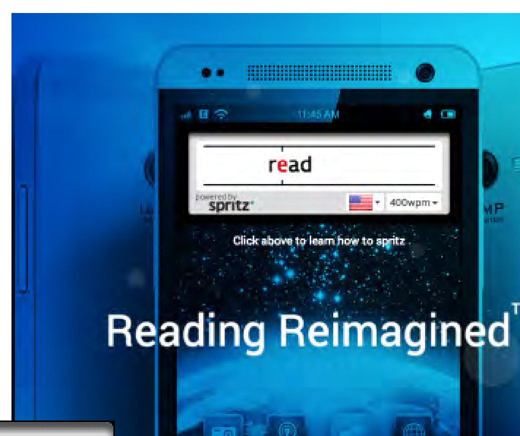
KİTAP OKUMAYA ZAMANIM YOK MU DEDİNİZ?

Sorsan herkes kitap okumaya bayılır ama iş okumaya gelince kimsenin zamanı olmaz. Halihazırda pek çok hızlı okuma yöntemi var ama Spritz olayı bambaşka bir boyuta taşımış. Efendim firmanın iddiası ve teknolojisi şu yönde: Kendileri diyor ki siz böyle kitabı soldan sağa okurken zamanınızın büyük çoğunluğunu gözünüzü hareket ettirmekle harcıyorsunuz. Onun yerine siz tek bir noktaya odaklanırken biz size yazıları göstersek, sizler de yazıları normalden kat kat daha hızlı okursunuz.

Bunun üzerine ne kadar hızlı sonuç alabileceğimi görmek için www.spritzinc.com adresine girip test ettim. Beynimiz kelimeleri bir bütün olarak görsel bir şekilde algıladığı için gösterim hızı artsa da göz bebeğimiz hareket etmediği için, verileni hızlıca okuyabiliyoruz. Tamam burada sorun yok ancak şöyle bir durum var: Hızlı okumakla, algılamak aynı şey değil. Yani evet orada yazanı okuyorsunuz ama bunun üzerine aynı hızda düşünmeye çalıştığınızda olay saçma bir hal alıyor. Bilmiyorum, belki pratik ile bu da aşılabilir ama kendimi gerizekâlı gibi hissettirdi. Dakikada 500 kelime okuyabiliyorsunuz ama bunun gerçekten ne kadarını algılayabiliyorsunuz, o tartışılır.

Ancak bu bahsettiğim algılama sıkıntısı gerçekten pratikle aşılabilirse, ortalama 200 sayfalık bir kitabı, 1 saatten kısa sürede bitirmek mümkün. Hani bu filmlerde gördüğümüz, sayfaları ışık hızıyla çevirip sonra da "tamam anladım" diyen androidler var ya, belki de artık onların bizi kıskanma zamanı geliyordur. **-Emir**







MART SAYISI

TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr





DIRECTX 12

GRAFİKTE YENİ NESİL TARTIŞMASI KAPANDI

PlayStation 4 ve Xbox One arasındaki harala gürele kenara dursun, biz PC oyuncuları nasıl da onlara bakıp derinden bir oh çekiyoruz, bir PC oyun fanatiği olarak iyi bilirim. Bu zamana kadar ne yaparsam yapayım hiçbir konsol PC'nin yerini bende dolduramadı, hiçbir exclusive oyun PC karşısında bir konsolu gözümde daha güçlü hissettiremedi. Hal böyleyken dışlanmamız da doğal, kabul. Ama bizim de "yeni nesil" heyecanımız olamaz mı? Bizim başımız kel mi arkadaşım? AMD'nin Mantle'ından sonra PC grafik işlemcilerinde ikinci bir bomba da Microsoft cephesinden geldi. Karşınızda, DirectX 12!

San Francisco'da yapılan Game Developer Conference 2014'ün meyvelerinden biri olan DirectX 12, pek de sürpriz olmadı aslında. Firma çok öncesinden DirectX API'ının 12. sürümünün geliştirildiğinden bizleri haberdar etmiş, konferansta toplanın, detayları da orada dinleyin demişti. Biz konferansa gidemesek de internet üzerinden takip etmeyi seçtik. İlk dakikasından itibaren tüm detayları ince ince didikledik. İşte DirectX 12'ye dair satır başları.

Microsoft adına Chris Tector'un yaptığı sunumda PC üzerinde Forza Motorsport oynatıldı ve sonuçlar eş zamanlı olarak izleyicilere aktarıldı. 60 FPS'den düşmeyen oyun, işlemci çekirdeklerini kullanma açısından DirectX 11'e göre %100 daha fazla performans verdi. Peki bu ne demek oluyor? Bu demek oluyor ki artık daha fazla işlemi aynı anda yapabilen donanımlarımız daha hızlı bir oyun deneyimi sunacak, işlemci fanımızın sesini de yarı yarıya az duyacağız!

AMA BU NASIL OLUYOR?

Her PC oyuncusunun aklına gelebilecek bu sorunun cevabı hem karmaşık hem de basit. Basit şekliyle şöyle: DirectX 12 sayesinde GPU'ya (ekran kartı) yüklenen iş yükü CPU'ya, CPU'ya yüklenen iş yükü GPU'ya bölüştürülerek daha optimum bir performans sağlanmaya çalışılıyor. Böylelikle düşük işlemci yüzünden iyi ekran kartından verimlilik alamamak, yani bottleneck (darboğaz) olayı da yavaştan tarihe karışıyor.

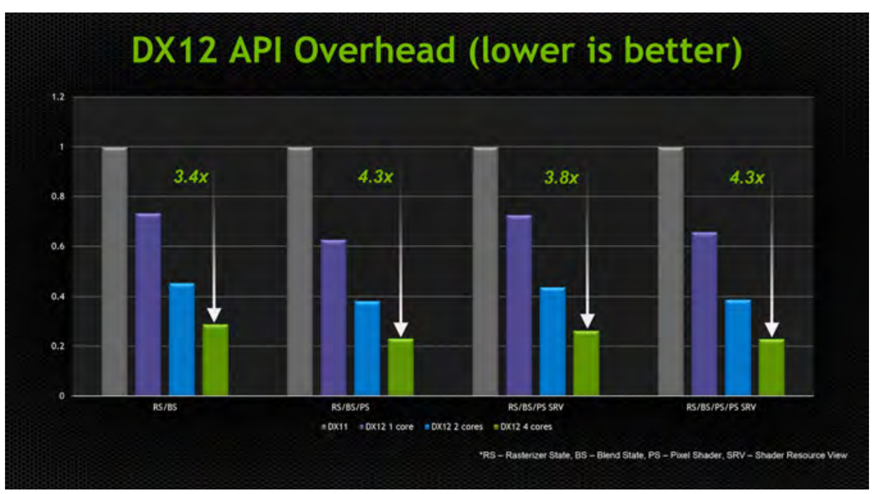
Nvidia'nın söylediğine göre tüm DirectX 11 destekleyen ekran kartlarının DirectX 12 desteklememesi için de bir sebep yokmuş. Yani işin büyükçe hantal tarafı yazılımsal. AMD'nin Mantle'ının da aynı mantıkta çalıştığını düşünürsek, devir yazılım ile aynı donanımı daha efektif kullanma devri gibi duruyor. Yeni keşiflerden ziyade eldekileri daha verimli kullanmak, bunları da mı görecektik? (Görelim görelim...)

NE ZAMAN?

Peki DirectX 12 piyasaya giriş için zaman planlamasını nasıl yapıyor? Yapımcıların açıklamasına göre istenirse bir gün içerisinde tüm grafik donanımlarının %40'ının DirectX 12'ye evrilmesi mümkün. Ama Microsoft, yatırım zamanlamasını 2015'in yazı olacak şekilde yapmış. Yeni nesil ekran kartlarının tamamının DirectX 12'yi de destekleyeceğini ileten Tector, 2015'te oyunların %50'sinin yeni nesil DirectX API'ını kullanacağının da altını çiziyor.

Yeni DirectX 12'nin bir özelliği daha var ki onu eski sürümlerinden ayırıyor. Microsoft, yeni DX12'yi tüm Xbox sürümlerine ve Microsoft'un grafik kullanan tüm donanım birimlerine de adapte etmek için hazırlanıyormuş. Bunun için net bir tarih verilmese de, oyunculuğun gelişimi adına güzel haberler bunlar. **-Berkan**





MANTLE VS. DIRECTX
SAVAŞ MI, ARKADAŞ MI?

Biliyorsunuz ki geçtiğimiz günlerde AMD'nin DirectX'e alternatif grafik API'ı Mantle yayınlandı. Thief, Battlefield 4 gibi şimdilik pilot oyunlarda %40'a varan performans artışlarına sebep olan Mantle, tüm PC oyuncuları tarafından mutlulukla karşılanmıştı. Şimdi DirectX 12'nin de vaatleri ortada ama donanım partnerlerinden biri de AMD. Laağn?!

İnsan düşünmeden edemiyor, Mantle, DirectX ile bir savaş içerisinde mi? Yoksa birbirlerine yardım edip insanlık namına faydalı işlere girişirler mi? (Yaşlıları karşıdan karşıya geçirmek, bakkala veresiyemizi kapatmak, vs.)

Bakalım, meraklıyız ve ileriki günlerde göreceğiz.



XBOX ONE

Yeni Nesil VHS Player'ınız

- Emir Cerrahoğlu -Sarp Kürkcü

Hatırlıyorum da konsollarda 6. nesilden 7. nesle geçerken inanılmaz bir heyecan vardı. "LCD mi plazma mı" kavgası da yaptığımız o günlerde, ilk defa yeni nesil grafikleri gören bu gözlere sanki cennet vaat ediliyordu. Tabii ben daha 7. nesle alışmadan, 8. nesli hayal etmeye başlamıştım bile. Bugün bakıyorum da 8. nesil ile ilgili tutan tek tahminim zamanlama olmuş. Çok mu hayalperestim acaba?

Karamsar bir giriş yaptığıma göre doğru yoldayım demektir. Öncelikle görsel anlamda ben yeni nesilden beklediğim görüntü kalitesini bulamadığımı açık açık belirteyim. Tabii ki her şey grafik değil ama bu da bir kriter, orası kesin. Konsolların mazisine bakarsanız, yeni çıktıklarında genelde PC'den 1-2 adım önde olurlar ama zamanla o fark kapanırdı. Bu sefer ne oldu? Ne yazık ki önüne bile geçemediler. Şimdi oradan bana diyorsunuz, "Onu yapamadılar, bunu yapamadılar ee o zaman bu adamlar ne yaptı?!" Haklısınız, oraya gelelim.

PC Mimarisi ile Sıcak Yakınlaşmalar!

Öncelikle bu nesilde Xbox One da PlayStation 4 de PC mimarisine yakın bir mimari seçtiler. İki konsol da işlemci ve GPU konusunda AMD ile çalışmayı tercih etti. İyi mi yaptılar kötü mü yaptılar zaman içerisinde göreceğiz. Yine de daha uygulama dostu olacağını biliyoruz. Öte yandan oyun geliştiricilerin de artık konsolun gücünü göstermek için, konsolun ömrünün bitmesini beklemelerine gerek kalmayacağını umuyoruz.

Grafik açısından mucizeler olmadığını söylemiştim ama işlem gücü anlamında oldukça doyurucu geldi yeni nesil. Çok istisnai oyunları saymazsak genelde haritada etkileşime girebildiğiniz nesneler konsollarda sınırlıydı. Bana göre yeni neslin bize katacağı en büyük artı bu oldu. Mesela, Dead Rising 3 güzel bir örnek olacak; oyun, silme zombi dolu. Öyle 3-5 tane değil, bir kare içerisinde yüzlerce zombiyi görebilmeniz mümkün. Hem de kopyala-yapıştır zombiler değil. Montajsız, düblajsız, has zombiler. Mesele zaten bunları oyuna koymakta değil, bütün bunlar olup biterken yenileme hızının (frame rate) yerlere düşmemesinde. Tabii PC'de işlerin nasıl olacağını da görmek lazım ki hakkını verecek bir oyun için, birkaç ay daha beklememiz lazım.

Geçmişten Ders Alınmış

Önceki nesilden bilirsiniz, Xbox 360 bir dönem ısınma probleminden çok çekmişti. Hatta ülkemizde de çoğu kişi konsolunun üç kırmızı ışık hatasını bir gün vereceğini bile bile alıyordu. Xbox One gördüğüm kadarıyla yük altında dahi oldukça serin çalışıyor ve şu ana kadar böyle ölümcül bir hata raporlanmadı. Tabii Xbox One'ın serin çalışmasının en büyük nedeni kafanız kadar adaptörün konsolun dışında olması. Hayır, anlamlandırmaya çalışıyorum ama hem VHS Player boyutlarında kocaman konsol yapıyorsun, hem de yer bulamayıp kocaman adaptör veriyorsun. Öyle konsolumu alır, arkadaşlara götürür oynarım diyorsanız, evden eve nakliyat şirketlerinden biriyle muhabbeti ilerletmeye şimdiden başlayın. Hani PlayStation 4 de küçük sayılmaz ama en azından dışarıda kocaman bir adaptörü yok ve Xbox One'a göre daha küçük.

Aslında iki konsolun da teknik özellikleri birbirine çok benziyor (gerçi 8. nesil denince işin içine Wii U da giriyor ama onu bu iki konsolun yanında fasulye olarak gördüğüm için hiç girmeyeceğim o konuya). Ama tabii kendilerince öne çıkan farklılıkları da var.

Sen Nelere Kadirsin Xbox One

Öncelikle konsollar ile yapabilecekleriniz sadece oyun oynamanın ötesine geçmiş durumda. Xbox One'ın çok kuvvetli olduğu bir multimedya kısmı var ve bunu hem yazılım hem de donanım tarafında oldukça iyi destekliyor. Eğer Xbox Live üyeliğiniz varsa limitsiz disk alanına sahip



Start ve Select tuşlarına veda ettiğimiz Xbox One kontrolcüsü, selefine göre daha hafif ve zarif duruyor.

bulut hesabınız da yanında geliyor. Böylece sahip olduğunuz bütün içeriği bulut üzerinde depolayabiliyorsunuz. Xbox One'da 500 GB diskiniz değiştirilebilir olmadığı için, bulut depolama gerçekten ihtiyacınız olacak bir servis.

Xbox üzerindeki giriş çıkışlara göz attığımızda, bize ilginç gelecek bir "HDMI IN" girişi bulunmakta. Bu giriş ile başka bir kaynaktan görüntüyü Xbox One üzerine alıp, oradan erişebiliyorsunuz. Mesela diyelim ki Xbox 360'ınız var ve onu Xbox Ona'a HDMI ile bağladınız. Bu sayede Xbox One'ın menüsünden Xbox 360'a erişebiliyorsunuz. Ne kadar gerekli ya da kimler kullanır bilemiyorum tabii ama adamlar yapmış :)

Kontrolcüde de yine bazı gelişmeler var. Ergonomi açısından başarılı buldum evet ama Dual Shock 4'e kıyasla biraz hafif kalıyor. Ancak sağlamlık konusunda daha başarılı. Dual Shock 4'ün iki günde analog kaplamalarının soyulması ve arka tuşlardaki tutukluk biraz hayal kırıklığı yaratmıştı. Dual Shock 4'e göre daha ağır bir kontrolcüye sahip Xbox One ve bildiğiniz gibi artık Start ve Select tuşlarına sahip değil.

Geçen yine arkadaşlarla Los Perdidos'da mangal yapıyoruz...



XBOX ONE



Xbox One Teknik Özellikleri
İşlemci: AMD Jaguar 1,75 GHz - 8 çekirdek
GPU: AMD Radeon 853 MHz - 768 shader
Optik Sürücü: Blu-ray/DVD
Bellek: 8 GB DDR3 2133 MHz
Sabit Disk: 500 GB
Harici Depolama: Var
Güç Kaynağı: Harici
Hareket Kontrolcüsü: Kinect 2
Fiyatı: Resmi olarak bulunmuyor ama spot olarak 2000 TL civarında

PS4



PlayStation 4 Teknik Özellikleri
İşlemci: AMD Jaguar - 8 çekirdek
(Sony işlemcinin saat hızıyla ilgili bir açıklamada bulunmuyor)
GPU: AMD Radeon - 1152 shader
Optik Sürücü: Blu-ray/DVD
Bellek: 8 GB DDR5
Sabit Disk: 500 GB
Harici Depolama: Var
Güç Kaynağı: Dahili
Hareket Kontrolcüsü: Eye
Fiyatı: 1500 TL



Ryse, yeni neslin neler vaat ettiğini görmemiz ve heyecanlanmamız için iştahımızı kabartmaya yetiyor.

Konsollarda Sanal Gerçeklik

Microsoft'un Illumiroom projesi hepimizi heyecanlandırsa da geçtiğimiz aylarda yüksek maliyeti nedeniyle şimdilik raflara kaldırıldığı açıklanmıştı. Öte yandan bu sıralar PC dünyasında Oculus Rift rüzgarı esiyor. Ancak ne yazık ki Oculus Rift yapımcıları net olarak bu teknolojiyi konsollara getirmeyi planlamadıklarını söylediler bile. Sony'nin Oculus Rift'e rakip olarak geliştirdiği Project Morpheus'un da detaylarını bu ay duymaya başladık ama Microsoft tarafında Illumiroom'un iptal olmasından sonra derin bir sessizlik hakim. Umarım bu fırtına öncesi bir sessizliktir ve yakın zamanda Xbox One severler için de güzel haberler alırız. Yoksa ortalama 6-7 sene olarak biçtiğimiz konsol ömürleri, VR projelerinin tek tek hayata geçmesiyle biraz daha kısalabilir.

Peki Ya Arayüz?

Xbox One, bünyesinde üç işletim sistemi barındırıyor aslında. Bunlar sırasıyla Xbox'ın oyun kısmını yürüten Xbox OS dediğimiz kısım, Windows temelli ikinci bir kısım ve bu ikisi arasında etkileşimi sağlayan, daha ufak bir kısım var. Bu üçlü, işte bize bir yandan oyunu, bir yandan uzun vadede Windows programlarının bir çoğunu ama şimdilik Skype ya da Internet Explorer gibi şeyleri aynı ekran içinde sunabiliyor.

Evet, Xbox "snap" özelliğiyle ekranınızın yanına ek bir içerik iliştirebiliyor. Bu Skype olabiliyor, tarayıcı olabiliyor, film olabiliyor, karar sizin. Ha burada "Oyunun yanında filmin ne işi var?" gibi bir soru sorabilirsiniz. Doğru, aynı soruyu ben de sordum zaten. Xbox One'ın genel arayüz seçeneği de Windows 8 ile aynı sayılır. "Sayılır" diyorum, çünkü evinde bir yıldan fazladır Windows 8 kullanan birisi olarak bu kadar sıkıntı çekmedim. Menülerin içeriklerinden tutun kategorilere kadar her şey çok dağınık alette. Ana ekrana "pin"lemediğiniz (iğnelemek) takdirde çoğu şeyi kaybediyorsunuz. Ama yolunuzu bulmaya bir kere alıştıktan sonra, çok da zorlamıyor. Sadece belli başlı şeyleri *"Uf bu neredeydi ya!"* deliliğiyle tecrübe etmeniz lazım. Hayır, kontrol kolunu fırlatmıyoruz televizyona. Ayıp.

Bunun dışında Xbox çok yavaş. Sayfalar hızlı geçse de, uygulamaların açılma / kapanma hızları gerçekten kötü. Kimi zaman 25-30 saniye bekletiyor insanı ki döngüsünün başında kabul edilecek süreler değil bunlar. Tabii bu değerler, programlar açılırsa eğer.

Sıklıkla konsol "Bu programın açılması gereğinden fazla uzun sürdü" diye hatalar verip, sizi çileden çıkarıyor. Bir programı kapamak da ayrı bir sıkıntı.

NEREDEN NASIL ALINIR?

Hemen bombayı patlatalım burada, sonrasında devam ederiz. Xbox One resmi olarak Türkiye'ye GELİYOR! Evet, *"Exbaks On"* diye ekrana resmi ithalat koşullarında bağırmak istiyorsanız **Eylül 2014**'ü beklemeniz lazım. O zamana kadar resmi kanallarda Xbox One olmayacak. Fakat bu konsola yakın zamanda ulaşamayacağımız manasına da gelmiyor. Xbox One almak istiyorsanız öncelikli tercihiniz yurtdışı yolculuğunda bunu gerçekleştirmek olmalı. Yahut yurt dışına gidip-gelen bir yakınınızdan isteyebilirsiniz. Bunun dışında ülkemizde ürünü spot olarak birçok noktada bulmak mümkün. Şu anda Türkiye'de 1500-2000 TL arası, ama yurtdışından daha ucuza gelecektir. Kadıköy ve Eminönü semtlerinde yer alan elektronik dükkanları ilk tercihleriniz olmalı. Kendi imkanları dahilinde sundukları garanti hizmeti oldukça önemli. İnternet üzerinden başta Gittigidiyor, n11, Sanalpazar gibi siteler olmak üzere bir çok sitede bulabilirsiniz. Ama bunlar da spot ürünlerden daha pahalıya gelebilir. Sahibinden ya da Donanımhaber gibi güvenilir sitelerden ikinci ellerini bile bulmanız mümkün. Ama genel olarak önerimiz fazla heyecana kapılmayıp resmi çıkışı beklemeniz yönünde.

OYUN KONSOLUYDUN SEN

Nihayetinde Xbox One oyun için kullanılacak alındığında. Peki ne var ne yok? Şu anda piyasada konsola özel oyunlar *Crimson Dragon, Dead Rising 3, Forza Motorsport 5, Killer Instinct, Ryse: Son of Rome, Xbox Fitness, Halo: Spartan Assault, P. Vs Z. Garden Warfare* ve *Titanfall*. Bunun dışında multiplatform oyunları da bulabiliyorsunuz. Ufukta ise konsola özel heyecan yaratabilecek isimler *Quantum Break, Halo, Gears of War* ve *D4*. Ama hiçbirinin çıkış tarihi belli değil.



YENİ KINECT

Öncelikle Kinect 2.0'da kamera 1080p'ye çıkmış. Ayrıca sonar benzeri çalışan kızılötesi sistemi de gayet başarılı. Şöyle ki, yüz tanıma sistemi sayesinde, siz gelip koltuğunuza kurulduğunuz anda, ekstra bir şey yapmasanız da hemen sizi tanıyıp oturumunuzu açıyor. İlk Kinect'deki gecikme problemleri de minimuma inmiş durumda. 60ms civarında bir algılama süresi var ama sizi rahatsız etmiyor.

Kinect 2.0 aslında trollenmeye çok müsait. Oyunun en heyecanlı yerinde biri "Xbox Go Home" dediğinde, "haydeeee" diye ana menüde bulabilirsiniz kendinizi. O yüzden yanınızda kesici ve delici aletler bulundurup, böyle durumlarda seve seve kullanacağınızı arkadaşlarınıza belirtiniz.

Yeni Kinect'in bize çok fazla şey vaat ettiği bir gerçek ama yine de şunu sormak lazım, geleceğimiz Kinect ile mi? Hayır. İngilizce konuşabilen insanlara yardımcı olacağı kesin. Xbox One menülerindeki neredeyse her şeyi Kinect'le kontrol edebiliyorsunuz. Zaten kameraları ve mikrofon sistemiyle yeterince iyi, bir de kalibrasyon yaptığınız takdirde işini bayağı iyi yapıyor. Film izlerken, oyunda ek iş yaparken falan ortamı şenlendiriyor.

Ama İngilizce yapıyor, bazen aksanınızı anlayamadığından yapamıyor. Ana diliniz değil zaten, Xbox One da Türkçe olmuyor. Olsa iyice karışacak kafa zaten. Arayüz kontrolü konusunda kontrol kolunu kenara bırakmanıza tümüyle sebep olamıyor ama sağlam destek oluyor. SmartGlass konusuna da kısaca değinelim. Zaten iOS ve Android'de resmi çıkış ülkelerinden hesabınız yoksa, uygulamayı bulamıyorsunuz. Windows Phone deseniz, zaten hesap değiştirme şansınız yok. O nedenle imkânlar kısıtlı.

Sisteme bağlanabilmek için PS4'te olduğu gibi aynı ağda olmanız gerekiyor, sonrasında kontrol kolunun yerini alabilir, menülere bakabilir, sistemde işleyenleri görebilirsiniz. Şimdilik çok büyük bir artısı olmasa da, "istemem yan cebime koy" dediklerinizden.



YAYIN VE VİDEO İŞLEME

Xbox One bize bunun için Twitch desteği ve Upload Studio programlarını sunuyor. Konsol, son beş dakikanızı kaydedebiliyor ama bütün bu işlemi ise Kinect ile yapmak zorundasınız. Ya da Game DVR'ı açıp, oradan bir aralığı belirleyebiliyorsunuz.

Videoyu alınca, yolunuz Upload Studio'ya düşüyor. Bu sistem, PS4'e göre daha gelişkin. Beş farklı klibi alabiliyor, üstüne ses ekleyebiliyor, Kinect ile ek görüntü koyabiliyor, son olarak anlamsız gibi gelse de temalarla süsleyebiliyorsunuz. Yani çok da kötü çalışmıyor Upload Studio. Tabii Xbox One'ın kilitlenip kalmalarını saymazsanız.

Twitch konusuna hiç girmeyelim en iyisi. Xbox Live Gold, Xbox One'ın en sevdiği kavram. Eğer yoksa, bırakın yayın yapmayı yayın izlemek bile imkansız. Bence doğru ifade için bu kadarı yeterlidir.

"Size hizmet etmek için varım"

Peki, gittiniz ve aldınız bir adet Xbox One. Bu aletle neler yapabiliyoruz? Oyun kısmını bir kenara bırakırsak (oyun konsolu için edilen laf işte) Xbox One kendisini tanımladığı şekliyle bir "Oturma odası eğlence sistemi".

Öncülünün aksine Xbox One'da bir Blu-Ray sürücü bulunmakta.Yani artık konsolda blu-ray filmler izleyebiliyorsunuz. Bunun dışında kullanabildiğiniz ve detayları önceki sayfalarda olan bir HDMI In var. TV özelliğindeki uydu alıcınızı bağladığınız bu kısımda eğer alıcı destekliyorsa durdurma, ileri sarma, geri sarma, sesi açıp kapama gibi sistemleri kullanabiliyorsunuz. Tabii Türkiye'de bu hizmetler her uydu alıcı sisteminde çalışmıyor, bilginize.

Gelelim canımızı sıkan konulara. Öncelikle "yeni nesil" konsollar önceki neslin yapabildiği USB'den müzik çalma, video oynatma ya da en azından içeriğini kurcalayabilme becerilerinden mahrumlar. Ayrıca ikisi de, müzik CD'si bile taktığınızda bile çalamıyor, nasıl bir komedidir bu böyle?

İş videoya geldi mi, Hulu, Netflix ya da Amazon gibi hizmetler var. Ama bize değil. Türkiye'den bağlanamıyorsunuz o nedenle bu tür hizmetlerin heyecanına kapılmayın. Ama YouTube var en azından, değil mi? (Oops, bir saniye? Artık o da yok.)

Skype'ı kullanmak istediğinizde bile sistem sizden Gold hesap istiyor. Skype yahu, hani "ücretsiz" şekilde insanlarla iletişim kurmanıza yarayan şu ünlü sistem.

Elinizi nereye atsanız, karşınıza çıkan şey hep "Gold hesabınız yoksa üzgünüz" tavrı. E ama, ben azıcık gezseydim, kurcalasaydım? En azından oyun demolarını indirmek için Gold'a ihtiyaç yok.

Son olarak, içerisinde bir Internet Explorer olduğunu (vurmayın, durun) ve aleti açmadan evvel USB'den klavye bağladığınız takdirde kullanılabilir olduğunu belirtmemde fayda var. Çünkü Kinect bir yere kadar yardımcı olacak, özellikle Türkçe sitelerde.





SOLUCAN DELİKLERİYLE UZAYDA CİRİT ATMAK

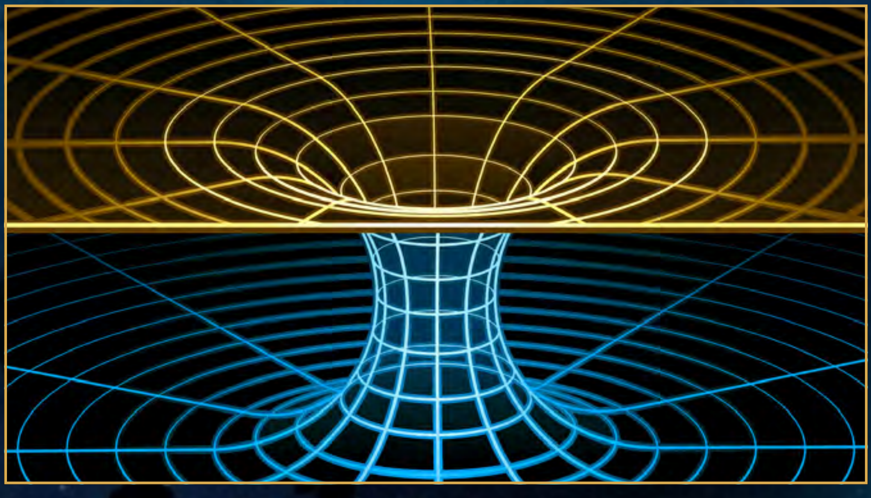
BİR NEVİ ALICE HARİKALAR DİYARINA AÇILAN TAVŞAN DELİĞİ

Geçen sayılarımızda okurken çok zevk aldığım iki konuya değinmiştik. Biri zamanda yolculuk, diğeri de uzayda uzak mesafelere seyahat (FTL) idi. Nedir bu solucan delikleri sorusunu yanıtlamadan evvel bu başlıklardaki temel sorunlara değinmek gerekli çünkü solucan delikleri ile teoride ikisinin de üstesinden gelebiliyoruz ve aslına bakarsanız çoğu oyunda farkında olmadan bu teknolojiyi kullanıyoruz. Klasik fizik açısından baktığınızda zamanda geçmişe doğru yolculuğun cevabı "hayır"dır. Aslına bakarsanız bu koşullu bir "hayır"dır. Lakin fiziğin geleceğe doğru seyahat ile hiçbir sorunu yoktur. Örneğin dünyadan ışık hızı ile fırladığınızda zaman sizin için yavaş geçmeye başlayacaktır, gezegenden biraz uzaklaşıp bir U dönüşü ile tekrar dünyaya vardığınızda ise sizin için yavaş geçen zaman onlar için normal süresinde devam ettiğinden mantıken geleceğe gitmiş olacaksınız. Ama dediğim gibi geçmişe gitmenin mantıklı bir açıklaması yoktur, keza gidilse bile geçmişe gidişin keşfedildiği tarihten öncesine gidilemeyeceği gibi savlar öne atılmaktadır... Konu çok uzun o yüzden daha derinleşmeden kapatıyorum. Uzak mesafelere yolculukta ise evrendeki en hızlı hareket şekli ışık hızını taban alsak bile uzay öylesine büyük bir mekan ki parlamakta olduğunu gördüğünüz bir yıldıza varmak milyarlarca yıl alabilir. Bu da tabii ışık hızına ulaşabilirseniz mümkün ama ne yazık ki başka bir sorun daha var: insan vücudu ışık hızında harekete dayanamaz... Einstein'in genel görelilik kuramı geçmişe doğru yolculuğa koşullu "hayır" cevabını verir ve zaten kendisi geçmişe yolculuk hesaplamalarını matematiksel ilginçlikler olduğunu söylemiştir. Tarihte geçmişe seyahat için ileri atılan çeşitli fikirlerin içinde en tutarlısı gibi görünen ise solucan delikleridir.

SOLUCAN DELİĞİ: ÇİFT TARAFLI BİR AYNA GİBİ YA DA APERTURE SCIENCE!

Kafanızda hemen kolaylıkla canlandırabileceğiniz bir örnek vermem gerekirse, "Eğer duvarınızda bir

Solucan delikleri uzaydaki bir noktadan başka bir noktaya yeni, önceden orada var olmayan bir uzay tüpü aracılığıyla tünel oluşturur







solucan deliği açılsa onu nasıl görürdünüz?" sorusunun en güzel cevabı Valve'ın *Portal*'ındaki turuncu ve mavi delikler olacaktır. Ünlü bir teorik fizikçi olan Brian Greene solucan deliğini şöyle tanımlar; "Bir solucan deliği uzayda varsayıma dayalı bir tüneldir. Bir dağın bir yanından açılan, daha bildindik bir tünel, bir yerden diğerine kestirme bir yol sağlar. Solucan delikleri de benzeri bir işlev görür ama bildiğimiz tünellerden önemli bir bakımdan ayrılırlar. Bildiğimiz tüneller var olan uzayda yeni bir rota sağlarken solucan deliği uzaydaki bir noktadan başka bir noktaya yeni, önceden orada olmayan bir uzay tüpü aracılığıyla tünel oluşturur."

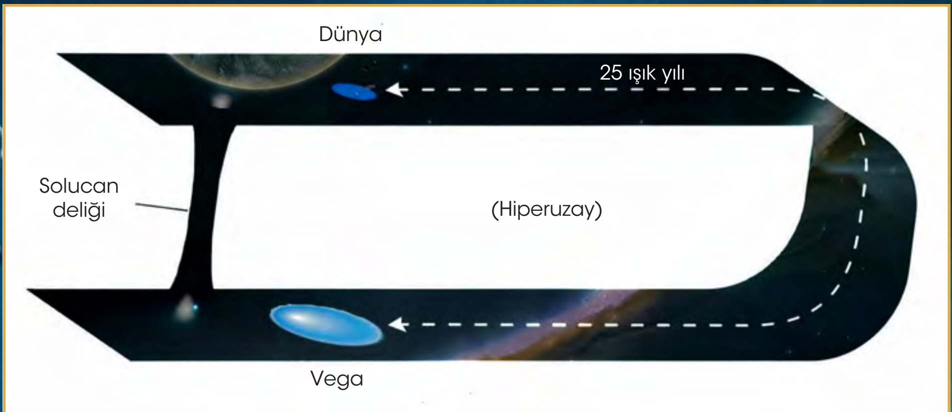
Evrenin bir kağıt gibi düz olduğunu düşünün. Aslında düşünmenize gerek yok evrenin düz olduğu zaten ispatlanmıştır (1997 BOOMERanG Deneyi). Bir kağıdın iki uzak ucuna birer nokta koyun. O iki noktayı birbirine bağlamanın en kısa yolu nedir? Elbette kağıdı iki nokta birbirinin üzerine gelecek şekilde ikiye katlayıp, sayfaları üst üste getirmek... Uzay da bu şekilde bükülebilir ve böylece yaratacağınız solucan deliğini yanınızda taşıyarak çok uzak mesafelere gidebilir hatta zamanda yolculuk bile yapabilirsiniz. Kulağa çılgınca geliyor ve hatta çılgınlığın da ötesinde bir fikir biliyorum ama inanın konu hayalgücünün ötesi olunca fizik, bilimkurgunun pabucunu dama atıyor.

GALAKTİK DERGİ DAĞITIM AĞI! EVRENİN EN ÇOK SATAN DERGİSİ (HADİ BAKALIM!)

Diyelim ki ışık hızında hareket ederken bedenimize zarar vermemenin bir yolunu buldunuz ve Oyungezer'in galaktik dağıtım atılımını yapmak gibi parlak bir fikirle Sinan'ın kapısını çaldınız. Ofise geldikten sonra sizin sırtınıza aybaşında çıkmayan dergimizi (galaktik dağıtım bile olsa prensiplerimizden şaşmayız) yükledik ve siz de "Şimdi şunu izleyin diyerek," garip bir aracın içine bindiniz ve cebinizden Portal Gun çıkardığınız gibi ofisin duvarında ve uzay geminizin (ışık hızında giden) duvarında birer solucan deliği yarattınız. Şimdi yolculuğunuz esnasında biz o delikten sizinle konuşabileceğiz. Takriben sekiz saatlik Andromeda yolculuğunuzda Serpil bir sonraki sayı için hangi yazıları yazmanız gerektiğini söylerken vakit gelip geçecek. Andromeda'da üzerinde yaşam olan gezegenlere dergileri dağıttıktan sonra dünyaya döndüğünüzde bir bakıyorsunuz ortam Mad Max'e dönmüş. Aracınızın tarihini kontrol ettiğinizde zamanda dünyanın 6 milyon ilerisine geldiğinizi farkediyorsunuz. Kahretsin "Uzay jet lag'i yedim!" diyorsunuz çünkü siz ışık hızı ile 8 saat hareket ederken dünyada 6 milyon yıl geçti. Fakat solucan deliğine baktığınızda Oyungezer tayfasını size halen el sallıyor görüyorsunuz. Solucan deliğinin ilginç tarafı tünelin zamanda da taşınması ki şu an Oyungezer ofisine gitmek için delikten bir adım atarak içeri girdiğiniz anda 6 milyon yıl geriye gitmiş olacaksınız. Aynı anda hem FTL (ışıktan hızlı yolculuk) hem de zamanda ileriye ve de geriye yolculuk yaptınız, farkında mısınız?

İnsan bedeni ışık hızında yolculuğa müsait değilse ne yapacağız? Bu noktada aklıma ilk gelen fikir uzayı aynı Atılgan'ın yaptığı gibi parça parça keşfedebileceğimiz, yani kısa mesafelerle... Kısa mesafelere insansız araçları önden gönderip, belirli varış noktasına ulaştıktan sonra önceden açtığımız deliklerden geçerek seyahat edebiliriz. Aynı işlemi gittiğimiz her durakta uygulayarak kat ettiğimiz bölgeyi genişleteceğiz. Şu anki en hızlı roketlerimizle bile kendi güneşimize en yakın komşu güneş sistemine gitmenin 30.000 yıl alacağını düşünürseniz, solucan deliklerinden önce roket teknolojisine abanmamız gerektiğine hak verirsiniz sanırım.

Nihayetinde solucan deliklerinin varlığını daha gözlemleyemedik fakat genel göreliliğe göre mümkün olabilirler. Aynı şekilde karadelikler de bir zamanlar sadece matematiksel denklemlerdi ama bugün gerçek birer kabus oldular. Genel göreliliğin matematiği solucan deliklerine izin veriyor bu nedenle de kuramsal çalışmalar 1950'den beri devam ediyor. Son zamanlarda yapılan çalışmalar ile ise yukarıda anlattığım olayda örneklediğim (Oyungezer Galatik Dağıtımı) gibi solucan deliklerinin sadece uzayda değil zamanda da kestirmeler yarattığı anlaşıldı... Ne dersiniz, bilimin kendisi bilimkurgudan daha ilginç değil mi? **-Nurettin**





Portal

Tabii ki Portal! Valve'ın baştacı olan bu oyun temel anlamda solucan deliklerinin bize nasıl çalıştığını ve bugün var olsalar nasıl görüneceklerini gösteren oyunlar içindeki en iyi örnek! Portal'da galaksiler arasında solucan delikleri açarak ilerlemiyorsunuz ama daha temel manada bulunduğunuz daha doğrusu Portal Gun'u taşıyan kişinin görüş alanındaki noktalara solucan delikleri açarak hızlıca seyahat ediyorsunuz.



EVE Online

Saygı duyulası bilimkurgu MMO'larından olan EVE Online'da insan ırkı ilk galaktik seyahatini tesadüfen bulduğu bir solucan deliğinden geçerek yapar. Zamanla bu delik kapanır ve oraya yerleşen insanlığın temsilcileri ana sistemlerine sürgün kalırlar. Sonradan gelen ek paketlerle 24 saat içerisinde yok olan geçici solucan delikleri ile oyuncuların başka güneş sistemlerine gitmeleri sağlanmıştır. Solucan delikleri ile uzay gemilerinde seyahatin en iyi örneğidir.

World of Warcraft

Şaşırdınız, değil mi? Doğruyu söylemek gerekirse açtığınız her portal temelde bir solucan deliği olmakla beraber oyunda Wormhole Generator: Northrend adında da bir cihaz var ve bunu mühendis sınıfı üretebiliyor.

Profesyonel Oyuncu Fareleri

Jedi'ın ışın kılıcı, oyuncunun faresi

-Emir Cerrahoğlu

Sisteminiz ne kadar güçlü olursa olsun, oyunlarda hiç takılma yaşamasanız da sizi zafere ulaştıran şey, bu gücü doğru kontrol edebilecek bir faredir şüphesiz. Biz de bu ay piyasanın önde gelen oyuncu farelerinden bazılarını sizler için inceledik. Bu zamana kadar kablolu farelerle olan küslüğüm de böylece sona ermiş oldu. Bu inceleme ayrıca şunu da gösterdi ki artık iş sadece donanımı yapmakla bitmiyor, yazılım da bir o kadar önemli.



Razer Ouroboros

Ouroboros'u ilk gördüğünüzde kafanızda bazı önyargılar oluşabilir. Klasik fare tasarımlarına alışıksanız, tasarımdaki boşluklar sizi rahatsız olacağınız hissine sürükleyebilir, sürüklemesin. Ben de aynı ön yargılarla yaklaşmıştım ama gerçekten tam ihtiyacınız olacak şekilde elinize oturuyor.

Razer, sol elini kullananları da düşünmüş ve fareyi iki elli kullanım için tasarlamış. Fare elinize göre ayarlanabilir ama bundan da ötesi, modüler bir yapıya sahip. Mesela yan taraftaki, baş ve serçe parmağınızı koyduğunuz kısmı değiştirip, parmaklarınızı daha iyi kavrayan parmak eklentisini takabiliyorsunuz.

Razer Ouroboros'da 13 programlanabilir tuş bulunuyor ve Ouroboros'un tam gücünü görebilmeniz için Razer'ın Synapse 2.0 yazılımını mutlaka kurmanız gerekiyor. Synapse 2.0'ı kullanabilmek için öncelikle üyelik oluşturmanız gerekiyor. Sonrasında fareniz için istediğiniz kadar kadar profil oluşturabiliyorsunuz ve bu profiller bulut ortamında saklandığı için, istediğiniz yerden ulaşabiliyorsunuz. Yalnız şöyle bir sıkıntı var, onu da belirteyim: Nasıl olsa sınırsız profil açabiliyorum diye üst üste 5-10 tane açarsanız, Snapse saçmalıyor ve fare takılmaya başlıyor. Reset attığınızda düzeliyor tabii ama can sıkıcı bir durum.

Ouroboros'da DPI seviyesini ayarlamak da gayet basit. Farklı profiller için farklı DPI seviyeleri ayarlayabilmenin yanı sıra, Synapse'ı kurduktan sonra istediğiniz bir tuşa basılı tutarak, geçici şekilde DPI'ı düşürebilmeniz ya da yükseltebilmeniz de mümkün. Bu da özellikle FPS gibi oyunlarda sniper kullanırken büyük avantaj sağlıyor.

4G çift sensör sistemi de Ouroboros ile iyi iş çıkarıyor. Her türlü yüzeyde aynı hassasiyeti alabiliyorsunuz.

Ben faremden vazgeçmem diyen pek çok oyuncunun fikrini değiştirebilir Ouroboros ama fiyatını da göz önüne almak gerekiyor. Bu güzelliğe sahip olmanın bedeli 450 TL (KDV dahil). Eğer oyun benim dünyam, fareye verdiğim paraya acımam diyorsanız kaçırmayın derim.

İncelemenin tartışmasız en iyi faresi. Aykırı görüntüsünden ötürü başta şüpheye düşsem de şu an kendisinden oldukça memnunum.



Logitech G700S

Uzun süre Logitech G700 kullandıktan sonra inceleme için karşıma G700S gelince pek bir yabancılık çekmedim doğrusu. Eğer büyük ve ele uyan fareleri seviyorsanız oldukça rahat ediyorsunuz. Benim G700S ile arasında görebildiğim en büyük fark, 5700'den 8200'e çıkan DPI oldu.

G700S'de toplamda 13 programlanabilir tuş bulunuyor. Logitech'in yazılımını kurarak bu tuşlara dilerseniz macro da atayabiliyorsunuz. Logitech G700S, 5 farklı kullanıcı profiline kadar destekliyor. Yani oyun sırasında pozisyonunuza ve durumunuza göre, profilleriniz arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Ancak baş parmağınızın altındaki dört tuşu pek fazla kullanışlı bulmadım. Tuşlar birbirine fazla yakın ve alışmanız gerçekten zaman istiyor.

G700S'i hem kablolu hem de kablosuz olarak kullanabiliyorsunuz. Kablosuzken de oldukça hassas ve aktif kullanımda pili 10 saate kadar gidiyor. Kablolu kullanımda pil derdiniz kalmıyor, maksimum verimi alıyorsunuz ama bu kadar hassas farelerde kablodan kaynaklı oynamalar beni oldukça rahatsız ediyor. Tercih meselesi tabii. Logictech G700S'in şu an KDV dahil 300 TL gibi bir fiyatı var. Pek fiyat/performans ürünü olduğunu söyleyemem açıkçası.



Bloody TL8



Daha önce bir fareden ürktünüz mü bilmiyorum ama TL8'e özellikle gece baktığınızda Transformers ekibinin bir parçasıymış gibi hissettiriyor kendisini. Yalnız bu ışık oyunları ve tasarım ne kadar sıra dışı dursa da elinize aldığınızda hissettiğiniz plastik hissi biraz can sıkıyor.

Ürün kablolu ama kablosu gayet uzun, sıkıntı yok yani. Farenin kaplamasını beğenmesem de kablo işini kaliteli yapmışlar, güzel bir kaplaması var. En azından iki gün sonra soyulan plastiklerden değil.

Teknik özelliklere gelirsek DPI'ı 100-8200 arasında ayarlayabiliyoruz. Tepki süresinin 1 milisaniyenin altında olması da FPS gibi anlık tepkinin önemli olduğu oyunlarda başarılı çalışıyor. Bloody'nin nişan almanızı kolaylaştıran yazılımı bu farede de çalışıyor. Çok büyük bir fark yaratmıyor belki ama özellikle FPS oyunlarda nişan almanızı kolaylaştırdığı gibi, kaydedilebilir makrolar da yapabiliyorsunuz. Fiyatına gelecek olursak, 150 TL'lik etiketiyle ucuz değil ama eğer FPS oyuncusuysanız hoşunuza gidecek.

Bloody R8-1 Wireless

A4Tech'in eski giriş seviye kablosuz farelerini hatırlarsınız. Bloody R8 işte onların bir boy üst versiyonu. Fare yapı olarak yine plastik hissiyatı verse de dış kaplaması bu açığı kapatıyor. Ele gayet güzel oturması da artısı. Hani giriş seviyesi kablosuz bir oyun fare arıyorsanız, size hitap ediyor ürün.

Bloody'nin clickium yazılımı bu fare için de geçerli. Yani oyun için standart iki profilin dışında 1000 tıklamalık demo profiller mevcut. 100-3200 arası DPI seçeneği ile abilerine oranla biraz zayıf kalsa da giriş seviyesi için yeterli. 1 milisaniye altında tepki süresi de FPS oyunlarında sizi rahat ettirmeye yetiyor. Bunun dışında farede 8 programlanabilir tuş bulunuyor. Üst taraftaki tuşlar pek pratik olmasa da MMORPG dışında gayet yeterli bir fare. R8-1'in 150 TL olduğu düşünüldüğünde fiyat/performans açısından gayet başarılı.



O Bir Klasik: Logitech G3

Eğer hâlâ üretiliyor olsaydı, muhtemelen bu dosyayı yapıyor olmaz, koca bir sayfa "#tatavayapmabasgeç, G3'ünü al, keyfine bak" der geçerdik. Tabii kazın ayağı öyle değil ne yazık ki. G3 tarihin tozlu sayfalarına karıştı.

Sizi bilemem ama ergonomik anlamda kullandığım en iyi farelerden biridir kendisi. Hatta Tuğbek'in gizli kasasında 30 kadar G3'ün, olası bir zombi saldırısına karşı depolandığı söylenir.

G3'ü bu kadar farklı yapan neydi derseniz, sahip olduğu inanılmaz makro özellikleri filan yoktu yani, sadeliğiydi onu böyle bir klasik haline getiren. O ele oturuşu, tuşlarındaki *click* sesi, uzun kablosu... Anlayamazsınız.



Bu farenin rakiplerini korkutması gerekiyordu, bizi değil! Korku filmi izlerken mutlaka USB bağlantısını sökün.

Donanım mı, Yoksa Yazılım mı?

Yüksek DPI, çift sensör, lazer teknolojisi ve nice özellikler… Bugün artık giriş seviyesinden, profesyonel oyuncu farelerine kadar hemen hemen bütün fareler zaten bu teknolojilerle donatılmış durumda. Tabii ki kullanılan malzemenin kalitesi şu an en büyük etken durumunda donanım tarafında. Öte yandan yazılım tarafında amansız bir mücadele var. Herkes müşterilerimize daha fazla ne sağlayabiliriz derdinde. Yazıda da bahsettik ama kısaca testte kullandığımız farelerin öne çıkan yazılımlarına bir bakalım.

Razer Synapse 2.0

Synapse 2.0 gerçekten başarılı bir oyuncu yazılımı. Hem profilleri bulutta tutuyor olması hem de detaylı kişiselleştirme seçenekleriyle zaten ihtiyacınız olan her şeyi içerisinde barındırıyor. Kısacası her oyun için tek tek profil hazırlayıp, en ince ayrıntısına kadar planlayabiliyorsunuz. Geçici olarak hassaslığı değiştirme seçeneği ise gayet başarılı.

Bloody 5

Detaylar açısından Synapse'den bile fazla seçenek sunuyor ancak kullanıcı dostu olmaktan çok uzak. Menüleri karışık ve yeterli bilgi vermiyor. Yine de uğraşır çözerim derseniz, farenizi istediğiniz gibi özelleştirebilirsiniz.

Tabii bir de Core sistemi var. Core 3 ve Core 4, deneme sürümü olarak geliyor. 1000 tıklama ücretsiz, sonra bu profilleri kullanmak için 15$ vermeniz gerekiyor. Anlayacağınız farelerde Free to Click sistemine geçmiş bulunuyoruz. Bu profillerin de benim gözümde hileden pek bir farkı yok, ayrıca onu belirtmek istiyorum.

Logitech Gaming

Budur! Çok üzerine konuşmaya gerek yok, olayı bitirmişler. Diğer yazılımlarla kıyaslandığında kullanımı en kolay, göze en hoş geleni ve anlaması en kolay olanı bu olmuş. Profilleri ister fare üzerinde isterseniz de bilgisayarınızda tutabiliyorsunuz. Bilgisayarınızda tutmayı seçtiğinizde, bilgisayarınızda kurulu olan oyunları ufaktan bir tarayıp, bunlar için halihazırda kendi veri tabanında olan profilleri otomatik buluyor ve istediğiniz gibi özelleştirebiliyorsunuz.

Ayrıca pil tasarrufu yapmak isteyenler için de 3 kademeli güç tasarruf modu bulunuyor. Oyun oynamadığınız zamanlarda pilden tasarruf yapmak isteyebilirsiniz.



Bloody ZL5

Oyun oynarken kablo çekiştirmecesinden pek haz etmesem de ZL5 gönlümü almayı başardı. 100-8200 arası DPI desteği, 1 milisaniye tepki süresi ve 9 programlanabilir tuş elimizdeki sayısal değerler ama bunları kenara bırakırsak, ZL5 ağırlığı ve ele oturmasıyla gayet güzel kavranabiliyor. Çok hafif değil ki bence güzel bir özellik. Sol elinizin altında sniper tuşuyla, Razer'da yapabildiğiniz gibi bunda da DPI'ı basılı tutturduğunuz süre boyunca değiştirme özelliği var.

Artık daha fazla Bloody'nin clickium yazılımından bahsetmek istemiyorum. Nişan almanızı kolaylaştıran core modeliyle ücretsiz 1000 tıklamalık hakkınız bulunuyor, tabii isterseniz.

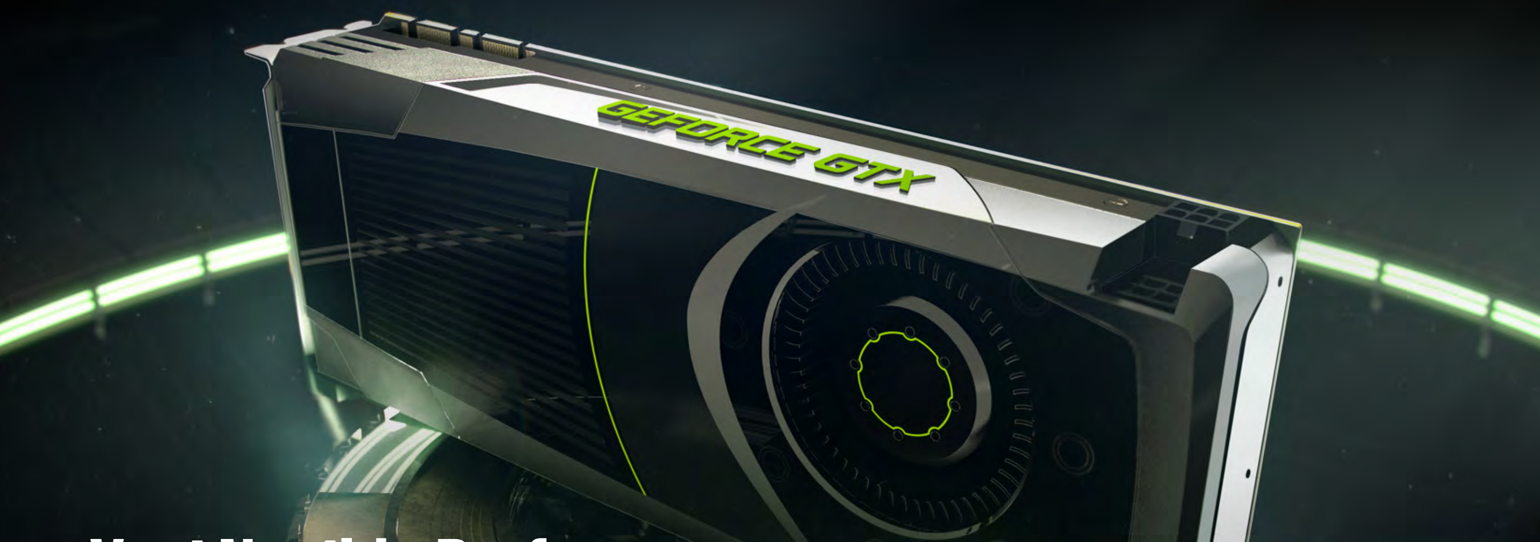
ZL5, 165 TL'lik fiyatıyla markadaşlarının biraz önünde olsa da bana göre çok daha kullanışlı. Eğer çok üst düzey bir performans beklentiniz yoksa, ZL5'den memnun kalacağınızı düşünüyorum.



Razer Deathadder

Sadeliğiyle beni büyülemeyi başaran Razer Deathadder, toplu fare döneminde ergonomik olarak satılan farelerin tasarımına sahip. Oldukça sade ancak hem malzeme kalitesi hem de teknolojisiyle, performans olarak başarılı. Üründe hassasiyeti arttırmak için 6400 DPI'a kadar destekli 4G optik sensör teknolojisi kullanılmış. Her yüzeyde rahatça çalışabiliyor. 2'si solda olmak üzere toplam 5 adet programlanabilir tuş bulunuyor. Kablolu fareleri sevmediğimi söyleyip duruyorum sürekli ama bu testtekilerin hepsine bayılmam da nasıl bir çelişki anlayamadım ben de. Sanıyorum epey bir zamandır uzak kalmışım :)

Deathadder da Synapse 2.0 ile uyumlu. Bana göre Razer'ın en büyük artılarından biri bu zaten. Açıkçası klasik fare tutkunu olup da teknolojinin gerisinde kalmak istemeyen oyuncular Deathadder'ı sevecektir ama 190 TL'lik fiyatı konusunda aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Zira orası klasik olmaktan biraz uzak.



Yeni Nesilde Performansı **Nvidia GeForce GTX** Serisiyle Yaşayın

Ekran kartı savaşları 1-2 sene öncesine kadar genelde donanım üzerinde kurulu olduysa da son dönemde yeni teknolojiler ve yazılımlar anlamında şirketlerde büyük bir rekabet var. Nvidia bu rekabetin en yoğun olduğu kısımda, oyun sektöründe rakiplerinin karşısına GTX serisiyle çıkıyor ve açıkçası uzun süredir de bu rekabeti önde götürüyor. Tabii NVIDIA bu başarısını sadece donanım gücüne değil, oyunculara yönelik ürettiği diğer teknolojilere de borçlu.

GeForce Experience

Eskiden çoğu insan ayda yılda bir ekran kartı sürücülerini güncellerken şimdi düzenli olarak bu gelişmeleri takip ediyor. Eh tabii burada GeForce Experience'ın da payı büyük.

GeForce Experience, sizin yerinize otomatik olarak sürücülerinizin güncel olup olmadığını belirler ve güncel sürücüyü tek tıklamayla indirmenizi sağlar. Aynı zamanda Experience ile oyunlarınızı en iyi şekilde optimize ederek maksimum performans alabilirsiniz. Tabii bu teknolojilerden faydalanabilmeniz için GTX serisi bir kartınızın olması lazım.

PhysX

Performans demişken Nvidia'nın PhysX teknolojisine değinmemek olmaz. Fizik hesaplamalarının yoğun olduğu anlarda, mesela bir patlama sahnesinde PhysX teknolojisi oldukça iyi işler çıkarıyor. Aslında Nvidia bu teknolojiyi uzun süredir kullanıyor ama son dönemde sürücü güncellemeleriyle ciddi bir performans artışı sağladı. Özellikle FPS türü oyunları seviyorsanız, ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız.



Maxwell

Bildiğiniz gibi geçen ay dergimizde GeForce GTX 750 ve 750 Ti serisi ürünlerden bahsetmiştik. Maxwell mimarisiyle üretilen ilk iki kart olma özelliğine sahip bu minik performans canavarları hem fiyat/performans konusunda kullanıcılara hitap ederken hem de Fermi'den 4 kat, Kepler'den 2 kat daha fazla watt başına performans gösteriyor ve yalnızca 60 watt güç tüketiyor.

G-Sync

Bilgisayarda ne kadar performans üretir, saniyede oluşturulan kare miktarını ne kadar artırırsanız artırın, asıl olan monitörünüzün gösterebildiği kare sayısıdır. V-Sync senelerce bunu dengelemek için elimizde tek çözüm oldu. Eksikleri yok muydu? Vardı tabii ama alternatifi yoktu. G-Sync bu konuda bütün eksikleri ortadan kaldıracak gibi duruyor. Bilgisayarda üretilen kare sayısı ile monitör tarafında yinelenen kare sayısını eşitleyerek, ekstra performans kayıplarının önüne geçmeyi başaran G-Sync gerçekten başarılı bir performans çıkarıyor.

ShadowPlay

Oyunların sosyal etkileşimleri son yıllarda giderek önem kazanmaya başladı. Özellikle oyunları canlı olarak yayınlamak ya da oyunlarda tesadüf eseri başınıza gelen bir olayı kayıt edebilmek pek çok oyuncunun istediği bir özellik.

Nvidia ShadowPlay tam da bu noktada hayatımızı kolaylaştırıyor. Normalde işlemciye binecek bütün yükü kendi üzerine alarak, sisteminizi zorlamadan, kendi üzerinde başarıyla bütün render işlemlerini gerçekleştiği için, size sadece oyununuzu performansına doyarak oynamak kalıyor.

GTX Serisi "4K Gaming" İçin Hazır!

Yeni nesil oyunlarda 4K çözünürlük, sistemlerimizi biraz zorlayacak gibi duruyor. Bu noktada GTX 770 ve üzerindeki ürünler önem kazanmaya başlıyor. Şunu hatırlatmakta fayda var, ekran kartlarında belleğin asıl işlevi, çözünürlük yükseldiğinde ortaya çıkıyor. Yani siz 4K (2160p) çözünürlükte performanstan ödün vermeden oyun oynamak istiyorsanız, ekran kartınızın minimum 4GB belleği olmasına önem gösterin.

3DMark Benchmark Skorları

3DMark11 Score

- GeForce GTX 780 Ti: 15630
- GeForce GTX 780 : 14020
- GeForce GTX 770 : 11310
- GeForce GTX 760 : 8730
- GeForce GTX 750 Ti: 6043

BioShock Infinite / Ultra / 2x MSAA / 3840x2160

- GeForce GTX Titan SLI: 108 fps
- GeForce GTX 780 SLI: 97 fps
- GeForce GTX 770 SLI: 77 fps
- GeForce GTX Titan: 61 fps

Crysis 3 / Very High / 16x AF / 3840x2160 (4K)

- GeForce GTX Titan Black: 22 fps
- GeForce GTX 780 Ti: 22 fps
- GeForce GTX 780 : 19 fps
- GeForce GTX 770 : 17 fps



NVIDIA GEFORCE® GTX

http://www.nvidia.com.tr



NVIDIA'NIN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARINIZ İÇİN BÜYÜK PLANLARI VAR

Oyuncuların büyük çoğunluğunda, dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamanın doğru olmadığı gönünde büyük bir algı vardır. Şimdi doğruya doğru, bugün yüksek ayarlarda oyun oynayabileceğiniz bir dizüstü bilgisayarı 3500 TL'nin altında alma şansınız neredeyse yok. Ancak görünen o ki Nvidia'nın 800M serisi kartları ile bu değişmek üzere.

DAHA FAZLA OYUN, DAHA UZUN PİL ÖMRÜ

Nvidia'nın geçmişte kullandığı Frame Rate Targeting teknolojisini geliştirerek Battery Boost'u ürettiğini görüyoruz. Bu şu demek, önceden yük altında 1 saat 26 dakika çalışan bilgisayarınız, şimdi 2 saat 11 dakika çalışabilecek. Tabii uygulamadan uygulamaya bu süreler fark gösterse de ciddi bir artış söz konusu.

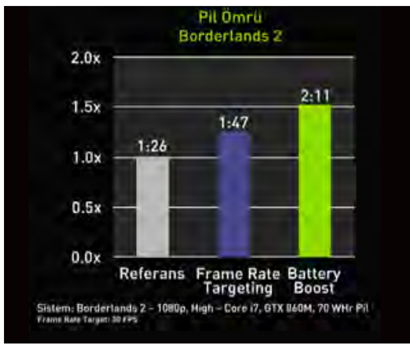
İşin güzel tarafı Battery Boost özelliği GeForce Experience'ın içine çok güzel yerleştirilmiş. Böylece Experience ile sisteminizi oyuna göre optimize ederken, pil ömründen ne kadar feragat etmeniz gerektiğini de belirleyebiliyorsunuz, bu da sizin en iyi sonucu almanızı sağlıyor.

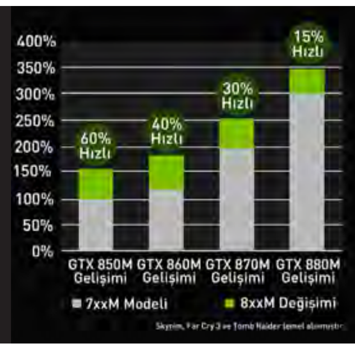
DİZÜSTÜNE GELEN YENİ TEKNOLOJİLER

Nvidia 800M yeni ekran kartlarını tanıtırken, dizüstü tarafında hayatımıza girecek yeni teknolojilerden de bahsetti. Aslında bunları zaten masaüstü tarafından bir süredir biliyoruz ama 800M serisi ile hayatımıza girmeye başlamaları, bu seri ile ilgili beklentileri de arttırmıyor değil.

Artık GeForce Experience ve ShadowPlay'in bütün özelliklerini dizüstü tarafında da kullanabiliyoruz. Battery Boost ve optimizasyon kısmının yanı sıra, GameStream özelliği ile dizüstü bilgisayarınızdan da artık Nvidia Shield'inize oyun stream edebileceksiniz. ShadowPlay'in bütün özellikleri de artık dizüstü tarafından destekleniyor. Buna en çok streamer'lar sevinecek. Artık Twitch üzerinden işlemcinizi sömürmeden canlı yayın yapabileceksiniz.

Belki bu oyuncuları "hadi gidelim biz dizüstü alalım hemen!" durumuna getirmeyecek ama en azından bundan sonra, dizüstü alırken ön yargıların kırılacağı kesin. Sonuçta hem zarif hem de performanslı ve uygun fiyatlı olacaksa, neden olmasın?





OYUNLARDA SON DURUM

Nvidia 800M ile 1080p çözünürlükte oyunlar artık standart hale geliyor. Giriş seviyesi modellerde bile performans gerçekten başarılı gözüküyor.

Oyun	Çözünürlük	Grafik Ayarı	GTX 850M	GTX 860M	GTX 880M
Battlefield 4	1920x1080	GFE / High	42.7	45.4	41.8
BioShock Infinite	1920x1080	GFE / High	50.7	71.7	87.0
Crysis 3	1920x1080	Very High	20.9	10.9	19.6
League of Legends	1920x1080	Highest	198.7	101.5	126.3
Metro: Last Light	1920x1080	GFE / High	40.7	40.4	57.5



NEREDEN NEREYE

Çok değil, daha üç sene öncesinde dizüstü taşımak, ağırlık çalışmak gibiydi. Geçen zaman içerisinde dizüstüler neredeyse %50 inceldi ve pil ömürleri arttı. Bütün bunlar olurken performans olarak da kendilerini geliştiren dizüstüler giderek artan bir grafik ortaya çıkardı. En basitinden, çok geriye gitmeden, sadece bir önceki nesle bakarsak dahi %60'a varan performans artışını görebiliriz.

Sonunda Macbook Pro inceliğine erişen dizüstüler performans ile birlikte estetik de sunabilir hale gelmeye başladılar.



SLR KAMERA

OBJEKTİFTEN GEÇEN DÜNYA

“Anı yakalamak” tabirini mecazdan gerçeğe dönüştüren en önemli adımlardan biridir kamera. Günümüzde hemen herkesin cebine taşınan bu teknolojinin analog geçmişini, özellikle de SLR (Single-Lens Reflex) kameraları öğrenmek insana ayrı bir keyif veriyor.

KISA TARİHİ

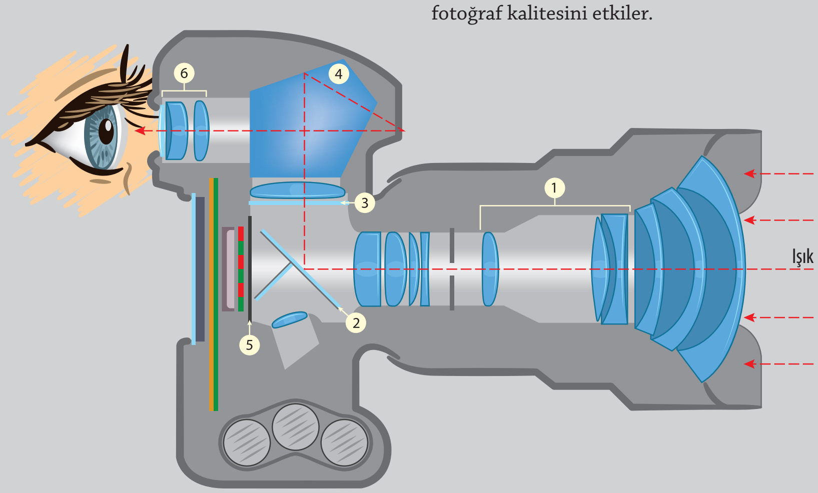
Adını içinde taşıdığı aynalı ve prizmalı sistemden alan tek lensli kameraların ilk örneği ta 1685 yılında karşımıza çıkıyor. Odaklanabilir lens, ayarlanabilir diyafram açıklığı, yarısaydam ekran gibi birçok özellik barındıran bu SLR kameranın tek eksiği vardı: fotoğraf çekememek. On dokuzuncu yüzyıla kadar kameralar daha ziyade ressamlar tarafından gerçekçi çizimler yapabilmek amacıyla kullanılıyordu.

SLR fotoğraf makinesinin patenti 1861 yılında alındı ve 1884’de ilk kez üretimi gerçekleştirildi. Yirminci yüzyıl boyunca film teknolojisiyle eş zamanlı gelişim gösteren SLR kameralar, geçtiğimiz yirmi yıl içinde yerini film yerine CCD veya CMOS görüntü algılayıcı taşıyan dijital SLR (DSLR) makinelere bıraktı. Günümüzdeyse aynasız sistemler giderek yaygınlaşıyor.

NASIL ÇALIŞIR?

SLR kameralarda ışık ilk önce objektiften (1) geçerek kameranın içine 45 derecelik açıyla yerleştirilmiş aynaya (2) düşer. Aynadan yansıyan ışınlar önce bir odaklama ekranından (3), sonra da kameranın üst kısmındaki pentaprizma olarak bilinen beş yüzlü prizmadan (4) geçerek vizöre aktarılır. Deklanşöre basıldığında ayna aradan çekilir, enstantane ayarına göre perde (5) açılır ve görüntü kaydedilir.

Bu aynalı ve prizmalı düzeneğin en büyük faydası, fotoğrafçının lensten geçen görüntüyü neredeyse birebir takip edebilmesidir. Bu da kişinin vizörde (6) ne görüyorsa onun fotoğrafını çekmesini sağlar ve kompakt makinelerdeki gibi bir kadraj problemi ortaya çıkmaz. Buna karşılık, yine aynı düzenekten ötürü SLR/DSLR kameralar diğerlerine göre daha büyük ve ağırdır. Ayrıca çekim esnasında aynanın hareketi hem zaman aldığı için gecikme oluşturur, hem de yarattığı titreşim fotoğraf kalitesini etkiler.



CAMERA OBSCURA

Bugün bildiğimiz tüm kameraların atası, kabaca “karanlık oda” anlamına gelen “camera obscura”dır. Tarihi milattan öncesine, Mozi ile Aristoteles’in düşüncelerine değin uzanan bu sistem, ışığın küçücük bir delikten geçerek karanlık bir ortamdaki bir duvara ya da ekrana yansıtılması üzerine kuruludur. Daha sonra pek çok kişinin, örneğin altıncı yüzyılda Ayasofya’nın mimarı Anthemius’un bu konuda deneyler yaptığı biliniyor. Fakat bu sistemin mucidi, optik alanında çok önemli çalışmalara imza atan Arap fizikçi İbn-i Heysem kabul edilir. “Camera obscura” deyimini ilk kullanansa 1604 yılında Johannes Kepler olmuştur. On sekizinci yüzyıla gelindiğinde “kamera”nın “oda”lık bir tarafı kalmamış, yerini aynı prensiple çalışan taşınabilir “kutu”lara bırakmıştır.





ASUS ROG CORNER

BURASI OYUNCU CUMHURİYETİ!

REPUBLIC OF GAMERS

Asus ROG Tytan G30AB

MASAÜSTÜNÜN ŞAHI ETKİLEYİCİ PERFORMANSIYLA GÖZ DOLDURUYOR

ROG köşesi incelediğimiz ürünler sebebiyle ay içerisinde beni en çok heyecanlandıran bölümlerden biri ama işin içine Tytan girince bu heyecan katlanıyor tabii. Bana 2-3 sene evvel sorsanız, kesinlikle gidin toplama alın derdim ama son dönemde ciddi değişiklikler oldu. Özellikle Tytan'ın tek tuşla hız aşırtma özelliği kazanması ve tasarım anlamındaki başarısı gerçekten takdiri hak ediyor. Performansına değinecek olursa, Tytan G30AB-TR003S i7-4770K 3.5 GHz işlemciyle geliyor. Asus Z87M serisi Haswell anakarta sahip Tytan'da 1600 MHz'lik 2x 8GB Adata bellek bulunuyor. Grafik performansı için GTX 680 kullanılan kasada, performans için 128GB Sandisk SSD ve depolama için de 2TB Toshiba sabit disk kullanılmış. Asus Tytan, bu canavar sistemi çalıştırmak için ihtiyaç duyduğu gücü 700 Watt'lık 80 Plus Silver güç kaynağından alırken, soğutma çözümü olarak da su soğutma sistemini kullanıyor.

Fiyat: 2699$ + KDV

Dahili Blu-ray Player'ı Xonar Phoebus'ın bütün hünerlerinizi keşfetmeniz için adeta sizi cezbediyor. Artık yüksek kalitede Blu-ray filmleri Tytan G30AB ile izleyebilirsiniz.

Su soğutma ile donatılmış Tytan G30AB, yük altında dahi oldukça sessiz çalışmayı başarıyor.

Risksiz bir şekilde hız arttırma işlemini yapan Tytan G30AB tek tuşla hızını arttırarak 4,1 GHz'e stabil olarak çıkabiliyor.



Tytan G30AB görselliğiyle de kalplerimize taht kuruyor. Dış yüzeyindeki işlemeler çok güzel düşünülmüş. Bunun yanı sıra normal çalışmasında dışarıya mavi ışıklar yansıtan Tytan, hız aşırtma moduna geçtiğinizde rengini kırmızıya çeviriyor.

Tytan G30AB, ses kartı konusunda da oldukça bonkör davranmış ve ROG Xonar Phoebus'ı sisteme dahil etmiş. Dolby Home Theater V4 ve GX 3.0 teknolojilerini destekleyerek Xonar Phoebus, film izlerken ve özellikle oyun oynarken çok daha gerçekçi ve temiz sesler duymanızı sağlıyor.

Tytan G30AB, anakart üzerinde 1x VGA, 1x HDMI ve 1x DVI görüntü çıkışlarını desteklerken GTX 680 de 1x HDMI, 2x DVI ve 1x DisplayPort 1.4 desteği sunuyor.



ASUS, Windows 8 ürününü önerir.
REPUBLIC OF GAMERS
ŞAMPİYONLARIN TERHCİHİ
TYTAN G30
Oyun Performansından Ödün Vermeyenlere!
Oyuncu Bilgisayarı
Turbo Gear
OYUNLARIN GÜCÜNÜ ARTTIRIN
Turbo Gear teknolojisine sahip Intel® Core™ i7 işlemci ile anında hız aşırtabilme imkanı
SonicMaster
3D VISION
GERÇEKLİĞE ADIM ATIN
NVIDIA® GeForce® ve muhteşem SonicMaster teknolojisi ile birden fazla ekranda görüntüleme olanağı
intel inside CORE i7
OVERCLOCKING GUARANTEED
TARTIŞILMAZ ROG KALİTESİ
En kaliteli malzemeler ve zorlu testler sonucu elde edilmiş istikrarlı hız aşırtma performansı
REPUBLIC OF GAMERS
RAKİPLERİNİZE GÖZ AÇTIRMAYIN
Dahili aydınlatma, hız aşırtma sırasında standart maviden kırmızıya dönüşür
ASUS Bilgisayarlar - Güvenilirlik ve müşteri memnuniyetinde öncü
PCWorld USA 2012 Müşteri memnuniyeti Anketi
ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

pixel

Ne andı be!



Diablo

Karanlık zindanlarda ilerliyoruz. Önümüze diğer bölgelerden ayrı tutulmuş bir odanın kapısı çıkıyor. Açıyoruz. Manzara olabildiğince grotesk: Her tarafı kana boyanmış bir oda ve kazığa geçirilmiş insan bedenleri. Ama ilk algıladığımız bunlar olmuyor, hayır. İlk algıladığımız şey yeri göğü inleten, mutlu bir haykırış: "TAZE ET!" Butcher bu cümleyle, ruhumuzun karanlık bir köşesine ismini kazıyor. -Ömer

■ 1989 yılından 98'e kadar çıkan beş oyunla efsaneleşen Quest for Glory'nin ruhunu yaşatan, daha önce demosunu DVD'mizde de paylaştığımız Heroine's Quest: The Herald of Ragnarok, Steam'de can buldu. Hem de ücretsiz! Şu linkten Steam hesabınıza bedavaya indirebilirsiniz: bit.ly/1r7r9yr

■ Tetris sağlığınıza yardım ediyor desek? Oyunların her şeye yararının olduğunu okurduk ama bu seferki biraz şaşırttı. Yeni araştırmalar gösteriyormuş ki, Tetris oynayarak bir insanın yersiz olarak aklına gelen nikotin ve yemek isteği törpülenebiliyormuş. Garip ama gerçek. bit.ly/1hwZZt0

■ Ünlü oyun Plants vs. Zombies, Sega Genesis için çıktı. Flappy Bird'den sonra bir güncel oyunu daha Sega Genesis'e çıkaran bağımsız yapımcılar, "yeniyi eskiye çevirmek"te gayet başarılı gibi. Şu linkten ROM'u indirip oynayabilirsiniz: bit.ly/1hZCSJc

■ İnternetin mutsuz kedisi Grumpy Cat, 9GAG ününü aştı, retro oyuna konu bile oldu. "Grumpy Cat Doesn't Approve" Atari 2600 platformu için yayında. bit.ly/1pzPTMn



Karakter Evrimi / Big Boss

Metal Gear **1987**



Metal Gear 2 - Solid Snake **1990**



Metal Gear Solid 3 - Snake Eater **2004**



Metal Gear Solid - Portable Ops **2006**



DUKE NUKEM FOREVER DUYURULDU!

Oyun dünyası kökten değişiyor! Çok yakında!

Kalbiyle ilgili sıkıntısı olanlar bu yazıyı okumasın! Diğerleri de kemerlerini bağlasın ve olur da bayılırlar diye yanlarında bir adet limon bulundursun! Çünkü "O" geri dönüyor! Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri, hatta belki de en iyisi olacak Duke Nukem Forever duyuruldu! Yakında, çok yakında karizmatik kahramanımız Duke'a yeniden kavuşuyoruz!

Heyecanımızı mazur görünüz, nasıl heyecanlı olmayalım! 3D Realms, id Software'in geliştirdiği Wolfenstein 3D'nin yayıncılığını yaptıktan ve FPS diye bir türün icadında önemli pay sahibi olduktan sonra ünlü platform markası Duke Nukem'ı FPS'ye çevirme işine girmiş, Duke Nukem 3D'yi çıkarmış ve yalnızca geçtiğimiz 1996 yılının değil, tüm zamanların en önemli oyunlarından birine imza atmıştı.

Ama şimdi planlar daha da büyük. 3D Realms'den çok daha sağlam bir oynanış, çok daha iyi grafikler ve çok daha "yetişkin" bir oyun bekliyoruz. En azından görsellik konusunda beklentilerimizin karşılanacağı kesin gibi bir şey. Çünkü Duke Nukem 3D'de kullanılan Build motoru bırakılıp büyük ses getiren Quake II motoruna geçiliyor. En olmadı onu da bırakıp Unreal'a geçerler. Sıkıntı yok.

Haberin en güzel yanını ise sona sakladık: John Wayne, Clint Eastwood, Arnold Schwarzenegger karışımı, karizmatik Duke'umuzu yeniden kontrol edebilmek için çok da fazla beklemek zorunda kalmayacağız. Oyunun yapımına Duke Nukem 3D çıktıktan kısa süre sonra başlandığını düşünürsek en geç 1998 ortalarında oynamaya başlarız.

Ama her açıdan hastası olacağımız bir oyun yapmak için biraz daha fazla zamana ihtiyaç duyarlarsa da n'apalım, sağlık olsun. Üzülerek de olsa anlayışla karşılarız. Varsın "bittiğinde" çıkarsınlar... **-Ömer**

[Orijinal Tarih: Nisan 1997]

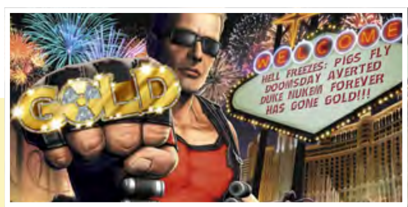












Sonsuzluk

Çok da bir şey söylemeye gerek yok hani. Hepinizin malumu. Duke Nukem Forever duyurulduktan tam 15 yıl sonra çıktı ve bu sürede oyun dünyasının en büyük fenomenlerinden biri haline geldi. Oyun hakkında duyulan büyük beklenti ve heyecan zamanla azaldı ve bitti. Sonra yavaş yavaş olay geyiğe vuruldu; güldük, eğlendik. Bir süre sonra artık komik de olmamaya başladı. Duke Nukem Forever geyikleri yapana "üff yine mi o oyunun geyiğini yapıyorsun, ne kadar banalsın" falan dedik. Gel zaman git zaman onlar da kalmadı. Sonra, bir ara, oyun çıktı.

Ve Bir Gün...

3D Realms oyunu çıkaramadıkça maddi problemlerle karşılaştı. Bir ara ekip 18 kişiye kadar düştü. 2003'te oyunun yayın haklarını Take-Two Interactive aldı ve bol kavga-dövüşlü bir süreç yaşadılar. 2010 yılında proje tamamen durdu gibi oldu ama eski 3D Realms çalışanlarından oluşan Triptych Games isimli küçük bir stüdyo projeye devam etti. Gearbox Software'in ve 2K Games'in desteğini de bir şekilde arkasına alan grup oyunu tamamlayarak 2011 yılında piyasaya sürdü. Oyun pek iyi notlar alamadı (bütün süreci 3D Realms'in sitesindeki şu sayfadan didikleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogzduke).

Metal Gear Solid 4 - Guns of the Patriots
2008



Metal Gear Solid - Peace Walker
2010



Metal Gear Solid - Social Ops
2012



Metal Gear Solid V - Ground Zeroes
2014





PERDEDEKİ PİKSELLER

Oyun filmi deyince şöyle bir içiniz titriyor, değil mi? O sevdiğimiz karakterleri, aşina olduğumuz hikâyeleri bir de film formatında seyretme fikri ne kadar çekici olursa olsun bu konuda ağzı çok yanan insanlarız. Eh, yalan yok, eskiden de durum pek farklı değildi. Arada yanlışlıkla güzel oyun filmleri de çıkıyordu ama geneli pek işe yarar cinsten sayılmazdı.

Yine de iyisiyle kötüsüyle hayatlarımızda yer etmeyi başardılar. Bir hatırlamaktan zarar gelmez diyoruz...

(Doğal olarak, yazarken çalıyordu: Mortal Kombat - Theme Song) - Ömer & Pozan

LARA CROFT: TOMB RAIDER 1 & 2

Hayatımda bir mecrada yazdığım ilk film kritiği Tomb Raider filmine aittir. Bende yeri özeldir fakat filmin, içi doldurulmaya çalışılan boş bir eğlencelik olduğunu da hayatta unutmam.

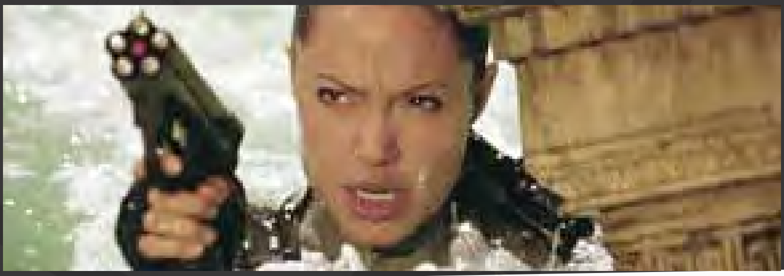
Gerçek Lara Croft hayali ile büyüyen bizleri Angelina Jolie ile etkilemeye çalışmak yerinde ve akıllıcaydı ama herhangi bir Tomb Raider oyunundan daha kötü olan senaryo ne yazık ki sinema severleri tatmin etmiyordu. Ama Croft malikânesinin hakkının verilmesi güzeldi tabii. İlk film bize Daniel Craig'i, ikinci film ise Gerard Butler'ı tanıtmıştı. Lara'nın nerd asistanı rolündeki Noah Taylor'ı da unutmayalım. Fakat ne ilk film ne de ikinci film oyunun başarısının yanına bile yanaşamadı. Angelina Jolie sıkımı da böylece boşa gitmiş oldu.

Yeni bir Tomb Raider uyarlamasında oynayacak olan Lara Croft'ı ise şimdiden tahmin etmek mümkün. Tabii ki Jennifer Lawrance. -**Pozan**



***Yıl:** 2001 - 2003 **Yönetmen:** Simon West - Jan de Bont **Oyuncular:** Angelina Jolie, Noah Taylor **IMDB Notu:** 5,7 - 5,4*





STREET FIGHTER

Street Fighter II'nin dünya çapında büyük bir patlama yapmasının ardından iyi para kırılacağı düşüncesiyle Street Fighter filminin yapılmasına karar verildi. Steven E. De Souza'nın yönetmenlik deneyimi yoktu ama Die Hard 1-2, Commando gibi sağlam aksiyon filmlerinin senaryolarını yazmıştı. İyi olabilirdi gibiydi, olmadı.

Film, oyunların genel atmosferinin ve senaryosunun bayağı dışındaydı. Hadi o neyse de başarılı bir aksiyon filmi de değildi. Hele o etrafta Şaban'la Ramazan gibi takılan Ryu ve Ken neydi arkadaş? Ama tabii kanser olmasına rağmen çocuklarının ısrarıyla M. Bison rolünü kabul eden ve çekimler bittikten sonra da rahmetli olan Raúl Juliá'nın performansı filmin kalitesinin çok çok üstündeydi, o ayrı.

Velhasılıkelam film yerden yere vurulduysa da asıl amacına ulaştı ve çok sağlam gişe hasılatı kaldırdı. -**Ömer**



***Yıl:** 1994 **Yönetmen:** Steven E. De Souza **Oyuncular:** Jean-Claude Van Damme, Raúl Juliá, Ming-Na Ven **IMDB Notu:** 3,6*





STREET FIGHTER II: THE ANIMATED MOVIE

Yalnızca oyun filmleri değil, bütün oyun animeleri düşünülünce de en başarılılarından biri Street Fighter II: The Animated Movie. Hatta başarısı nedeniyle yine hiç fena olmayan Street Fighter II V anime serisinin yapılmasına da önayak oldu.

Street Fighter'ın genel hikâyesi içinde canon olmayan film, Amerikan Başkanı olma niyetindeki Bison'ın dövüşçüleri psişik güçleri sayesinde manipüle etme çabasını konu ediniyor. Street Fighter II'deki 16 karakterin hepsine olabildiğince yer verildiğinden öyle olağanüstü bir karakter gelişimi ya da aşmış bir hikâye beklemeyin ama zaten Street Fighter'dan bahsediyoruz. Sağlam dövüşler olsun yeter, yanılıyor muyum? Ki zaten filmin en iyi taraflarının başında da sıkı aksiyonu bulunuyor. Başlangıçtaki Ryu vs Sagat dövüşünü izlerseniz ne demek istediğimi anlarsınız. -**Ömer**



Yıl: *1994* ***Yönetmen:*** *Gisaburo Sugii* ***Seslendirme Sanatçıları:*** *Fujitani Miki, Tsukayama Masane, Haga Kenji, Shimizu Koujirou* ***IMDB Notu:*** *7,3*

MORTAL KOMBAT 1 & 2

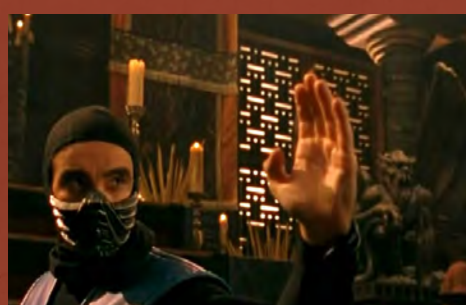
İşte size tarihin belki de en iyi oyun uyarlaması ve live-action filmi. Oyuncu seçimlerinden görsel efektlerine, set tasarımlarından oyunun hikâyesine olan bağlılığına kadar kusursuz bir uyarlama.

Sinema sanatı adına da öyle mi peki? Tabii ki de hayır. Ama oyunseverlere tam olarak istediğini verebilen neredeyse tek filmdir kendisi. Raiden, Kano, Goro, Liu-Kang, Sonya, Jax, Kitana, Shang Tsung ve tabii ki Scorpion - Sub Zero ikilisi. Hepsini kanlı canlı ekranda göstermek ve bunu oyun evreninin havasından kopmadan heyecan verici bir şekilde gerçekleştirmek hâlâ unutamadığımız bir filmi ortaya çıkarmıştır. Paul Anderson bu filmin ardından çoğunlukla oyun uyarlamaları çekti fakat bu filmin havasını bir türlü yakalayamadı. Küçükken ülkemizde vizyona girdiğinde ailemin bu filme gitmeme izin vermediğini hatırlıyorum. Öyle de herkesin haberi olduğu bir filmdir. İlk defa Star TV'de yayınlanması ve benim evde estirdiğim bayram havası hâlâ aklımdadır.

Başka bir ekip tarafından çekilen ikinci film hakkında bir adet cümle kurmaya bile gerek yok ama bunu derken kurmuş bulundum, kusuruma bakmayın. -**Pozan**



Yıl: *1995 - 1997* ***Yönetmen:*** *Paul Anderson - John R. Leonetti* ***Oyuncular:*** *Robin Shou, Christopher Lambert, James Remar* ***IMDB Notu:*** *5,8 - 3,6*

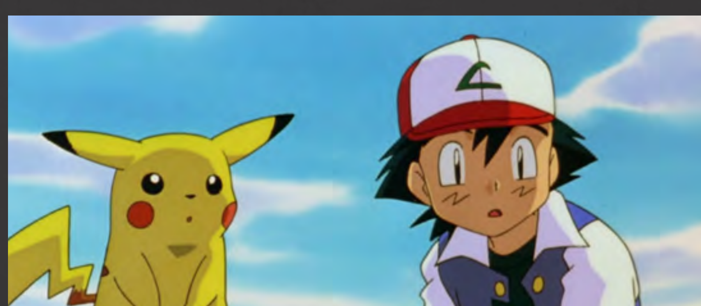




POKÉMON FİLMLERİ

90'larda Pokémon insanlık tarihinin gördüğü en büyük fenomenlerden biri olma yolunda ilerlemeye başlayınca önce anime serisi geldi, ardından da düzenli olarak anime filmleri çıkar oldu.

Çoğunu Pokémon animelerinin daimi yönetmeni Yuyama Kunihiko'nun yönettiği filmler genel olarak çok başarılı olarak görülmese de Pokémon sevenleri hoşnut edecek, genelde kendi içlerinde başlayıp biten yan hikâyeler anlatan, doğal olarak ticari olarak da başarı yakalamış filmlerdir. Hâlâ da istikrarlı bir şekilde çıkmaya devam etmekteler. -**Ömer**



Yıl: *1998 - ~* ***Yönetmen:*** *Yuyama Kunihiko* ***Seslendirme sanatçıları:*** *Matsumoto Rika, Ootani Ikue* ***IMDB Notu:*** *5-6 civarlarında geziniyor*

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

The Spirits Within, bütün oyun filmleri içinde en büyük işlere kalkışan yapım. Hatta belki de boyundan büyük işlere... Yapılmış ilk fotorealistik animasyon film olacaktı ve ana karakteri Aki Ross öyle özenilerek tasarlanıyordu ki The Spirits Within'le ilgisiz filmlerde de rol alacak, dünyanın ilk sanal sinema yıldızı olacaktı.

Final Fantasy oyunlarının başındaki isim Hironobu Sakaguchi önderliğinde render üsleri kuruldu. Filmin 141.964 karesinin render'ını tamamlamak 200 kişinin 4 yılını aldı. Filmin tahmini bütçesi olan 70 milyon dolar bayağı bir aşıldı ve 137 milyon dolara çıkıldı. The Spirits Within halen de yapılmış en pahalı oyun filmidir.

Film görsel olarak gerçekten olağanüstü. Yalnızca o gün değil, bugün bile aynı şey rahatlıkla söylenebilir. Ama maalesef Sakaguchi oyunlardaki başarısını film yönetmenliğinde gösteremeyince ortaya Final Fantasy ruhunu pek yansıtamayan, nispeten sıradan bir film çıktı. The Spirits Within, 85 milyon dolar hasılat yaptıysa da Square'i büyük zarar soktu. Aki'yi de bir daha göremedik. Her şeye rağmen önemli bir filmdir. İzlenmelidir. **-Ömer**



Yıl: *2001* ***Yönetmen:*** *Hironobu Sakaguchi* ***Seslendirme Sanatçıları:*** *Ming-Na, Alec Baldwin* ***IMDB Notu:*** *6,5*





SUPER MARIO BROS.

1985'ten bu yana "Prenses Kurtarma" eyleminin hakiki adresi olan Super Mario serisinin o yıllardaki popülaritesinin ekmeğini yemek için sıraya giren firmalardan biri de Buena Vista film stüdyolarıydı. 90'ların başının live-action için parlak yıllar olma potansiyeli de yapımcı firmayı gaza getirmişti. Hem bir muslukçunun bir prensesi fantastik bir dünyada kötülerin elinden kurtarma hikâyesi kimin ilgisini çekmezdi ki?

Çekti de. Fakat film iyi değildi. Olması gerektiği gibi değildi. Öncelikle oyun referansları başarısızdı ve serinin hayranları tarafından fazlasıyla eleştirildi. Fakat göz ardı edilen bu filmin döneminin yenilikçi teknolojilerine rağmen elinden geldiğince live-action kalmaya çalışmasıydı. Karakterler ve mekânlar tamamen gerçek kukla ya da makyajlardan ve setlerden oluşuyordu. Özellikle yaratılan mekânlar ve oyunun renkli dünyasını karanlık ve dinozorların yaşadığı bir post-apokaliptik ortama taşımak çılgınca ve cesurcaydı. Fakat bu şekilde oyundan uzaklaştıkça elde döneminin gerisinde kötü bir bilim kurgu filmi kalıyordu. Super Mario bile olsa video oyunlarının bugünkü kadar popüler olmaması ve insanların da alışık olmadıkları bu türü gişede de yalnız bırakması sonucu film elde patladı. Şimdi döndüğümüzde gerçekten ilginç bir film olduğunu görüyoruz fakat sinema adına hiç bir anlam ifade etmediği de bir gerçek. -**Pozan**



Yıl: *1993* ***Yönetmen:*** *Annabel Jankel, Rocky Morton* ***Oyuncular:*** *Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hopper, Samantha Mathis* ***IMDB Notu:*** *4,0*





TEKKEN: THE MOTION PICTURE

Street Fighter II'nin anime filmi bayağı bir ses getirince Tekken tarafı da aynı işe kalkıştı. Aynı başarıyı gösterememiş olsa da oyunları sevenler için keyifli bir film çıktı ortaya.

Karakter tasarımlarının o günlerin çılgınlığı Dragon Ball'a benzetilmiş olması, aksiyon sahnelerinin azlığı, bir saatlik bir film için fazla geniş bir öykü seçmesi gibi konularda bolca eleştiri aldı ancak Kazuya'nın Şeytan'a ruhunu satması, babası Heihachi ve Jun ile ilişkisi gibi konuları anime şeklinde izlemek her şeye rağmen keyifliydi. Tabii çok da ciddiye almamak gerek. Neticede oyunlarda olduğu gibi filmde de dinozorlar, robotlar, kangurular felan var. Tekken'den bahsediyoruz. -**Ömer**



Yıl: *1998* ***Yönetmen:*** *: Sugishima Kunihisa* ***Seslendirme Sanatçıları:*** *Yamaji Kazuhiro, Touma Yumi, Gouri Daisuke* ***IMDB Notu:*** *5,2*

WING COMMANDER

Oyun yapımcısı Chirs Roberts, serinin 3. oyununda kullandığı, gerçek oyuncular ile çekilen ara sahnelerin başarısı ile gaza gelmişti ama sinema perdesindeki bu deneme ne yazık ki oyun severlerin görmek istediği uyarlama değildi. Kaldı ki zaten 3. oyundaki gerçek oyuncular Mark Hammil ve Malcolm McDowall gibi efsane isimler olup sinema perdesinde genç ve kötü aktörler tercih edilince Chris Roberts ilk sinema filminde sınıfta kalmış oldu.

Yalnız filmin görsel efektlerinin hakkını da vermek gerekiyor. Chris Robert bir daha hiç bir film yönetmedi ama birkaç filmde yapımcılık görevi üstlendi. Wing Commander çok defalar sinema tarihinin en kötü oyun uyarlaması filmi sıfatına layık görüldü. Akıl almaz Wing Commander fanı değilseniz yanından bile geçmemenizi öneririm. -**Pozan**



Yıl: *1999* ***Yönetmen:*** *Chris Roberts* ***Oyuncular:*** *Freddie Prinze Jr., Matthew Lillard, Saffron Burrows* ***IMDB Notu:*** *4,0*

RESIDENT EVIL 1 & 2

Ara sıra yanlışlıkla iyi oyun filmleri de yapılıyor sanki. Paul Anderson, Mortal Kombat'tan sonra Resident Evil serisiyle de bu işi iyi yaptığını ispatlamış oldu. Yani tamam, mükemmel filmler değillerdi ama zombiler vardı, aksiyon vardı, oyunlara da yeterince sadıktı. Alçak gönüllü insanlarız, yetiyor bize bu kadarı.

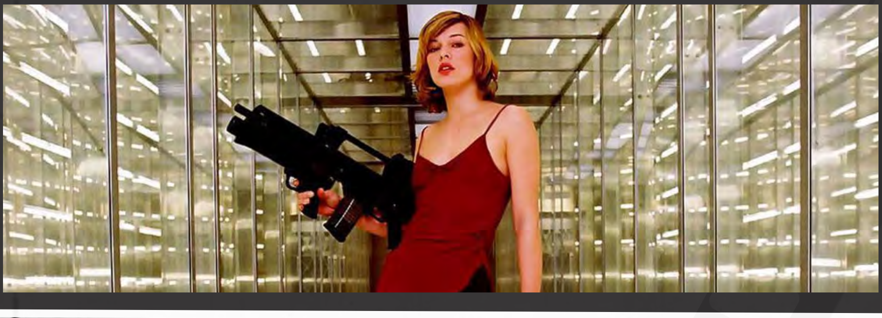
Oyunlarda bulunmayan ama hikâye içine gayet cuk oturan Alice karakterinin, eski kan davalımız Umbrella şirketi ve onun T virüsüne karşı savaşını konu alıyor filmler. Jill, Nemesis gibi oyunlardan tanıdığımız dostlarımıza da rastlayıp karşılıklı birer çay içebiliyoruz. Hoş Nemesis'in kelime dağarcığı STARS!'tan öteye geçmiyor ama olsun, onu da öyle sevdik.

Şu sıralar altıncı ve muhtemelen son filmi yapılan seri toplam 248 milyon dolarlık bütçesinin karşılığını 915 milyon dolar ile aldı ve ticari olarak en başarılı oyun filmi serisi unvanını elinde bulunduruyor.

Ve evet, Milla Jovovich'in hastasıyız.
-**Ömer**



Yıl: *2002 – 2004* ***Yönetmen:*** *Paul Anderson - Alexander Witt* ***Oyuncular:*** *Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Sienna Guillory* ***IMDB Notu:*** *6,7 - 6,1*



DOUBLE DRAGON

Super Mario filminin gazı ile o yılların popüler video oyunundan uyarlanmış live-action filmden akılda kalan en güzel şey ne yazık ki Alyssa Milano *(Kendisini uzunca bir süre Charmed'da da takip ettik zaten. -Sarp)*. Bunun dışında yarı fantastik hikâyesi dışında geriye kalan sadece 90'ların Show TV filmi olması. Defalarca televizyonlarımızda da gösterilen bu film bol bol Mark Dacascos tekmesi ile ninja dövmece içerir. Ailemizin T-1000'i Robert Patrick'in ise bu filmde kötü adam olduğunu ancak bu yazıyı yazmak için yaptığım ufak araştırma sayesinde öğrendim.

Nihayetinde kötü bir filmdir ve Mario'dan daha az popüler olması nedeni ile gişede dev patlamıştır. Ama bu açığı daha sonra Show TV'nin defalarca ödediği telif ile kapamış olabilirler. Double Dragon dendiğinde arcade salonlarında oynadığımız ilk 2 kişilik oyun ve anılarını hatırlamak daha yerinde olacaktır. **-Pozan**



Yıl: *1994* ***Yönetmen:*** *James Yukich* ***Oyuncular:*** *Robert Patrick, Mark Dacascos, Scott Wolf, Alyssa Milano* ***IMDB Notu:*** *3,5*





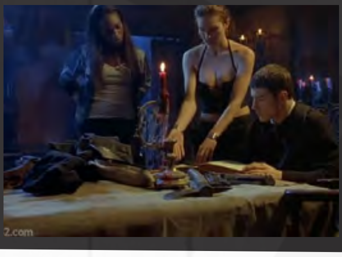
HOUSE OF THE DEAD

İşte karşınızda en kötü oyun filmi uyarlaması bir yana, tarihin en kötü filmlerinden biri. Uwe Boll faciasını başlatan yıkımlarından.

Boll'un tarihin en kötü yönetmenlerinden biri olması aklınıza sakın Ed Wood'u getirmesin. Bugünün şartlarında bu tür filmler çekmek kült potansiyeli yaratmak değil beceriksizliğin ve yeteneksizliğin göstergesinden başka bir şey değildir. Filmi hafızamdan doktor yardımı ile aldırdığım için bir şey hatırlamıyorum. Siz de izlemediyseniz lütfen bu filmin varlığını hiç öğrenmemiş gibi yapın. House of the Dead elinize bir silah alıp ekrandaki zombilere sıktığınız bir oyun deneyimi olarak kalsın lütfen. **-Pozan**



Yıl: *2003* ***Yönetmen:*** *Uwe Boll* ***Oyuncular:*** *Jonathan Cherry, Tyron Leitso* ***IMDB Notu:*** *2,0*







BLACK & WHITE

"Mükemmel Bir Dünyada, Tanrılara İhtiyaç Olmazdı"

Peter Molyneux, gerçekten ilginç bir adam. Artık bu noktada fikir ayrılığına düşeceğimizi sanmıyorum. İlginçliği kadar cesaretiyle de meşhur olan yapımcımız bu iki özelliği sayesinde yaptığı *Populous*, *Black & White*, *Dungeon Keeper* gibi oyunlarla çoktan tarihe geçti bildiğiniz gibi.

Molyneux öldüğünde, beynini inceleyenler arasında olmayı isterdim ama umuyorum ki daha buna epey bir zaman var. E o gün gelene kadar yapabileceğimiz en iyi şey, oyunlarını incelemek. *Black & White* ise, üstadın oyunları masaya yatırıldığında bence tepe noktası. Ustalık eseri, medar-ı iftiharı. Yabancı terimle "masterpiece"i.

Bir tanrıyı oynamak... *Black & White*'ın merkezinde bu var. Boğulan bir çocuğun ailesinin ettiği dua, yakarış, bizi doğuran asıl etmen. Tam bir pagan tanrısı hikâyesi aslında. İnananınız olduğu sürece varsınız, inanan kalmadığında ise bir hiçsiniz.

Daha önce *Populous* ile bu güzergâha yönelen Molyneux, arayüzü komple ortadan kaldırarak döneme uygun en doğrudan etkileşimi getirmişti: Tek bir el. Oyunda, sadece bir el ile kontrolü sağlıyor ve insanların bize tapınmalarını, bizden korkmalarını ya da bizi sevmelerini sağlamaya çalışıyorduk. Çünkü dediğim gibi, gücümüz ve varlığımız tümüyle buna bağlı.

Ama bu elin yanında bir destekçimiz daha vardı. O da dünyada bizi temsil eden ama tam bir bebek gibi doğru ve yanlışın tanımı için bize bakan bir yaratık. Bu iki kavramı çok net ortaya koymak lazım, çünkü dünyadaki varlığımız olan o el, aynı zamanda yaratığımızın eğitiminde de var olan tek etkileşim yolumuz. Yani diğer oyunlardaki gibi, ekranın değişip bize seçmeli menüler vereceğini falan sanmayın.

Bebeklikten erişkinliğe doğru yol alan bu yaratık, biz ne gösterirsek, ne öğretirsek onu öğreniyor ve bunu hayatında uygulamaya sokuyordu. Siz şiddet kullanırsanız, o da şiddete meyilli oluyordu. Siz şefkatli olursanız, yaratığınız insanları yerden alıp öpmeye başlıyor (aman ha, bu halkı kızıştırıyor). Çıktığı yıl olan 2001'i geçtim, şu anda bile yapay zekâ anlamında dudak uçuklatan bir kapasite vardı oyunda. Ders niteliğinde yani.

Tek teknik becerisi bu olmayan oyun, simülasyon ve strateji konularında ilginç kapılar açan, uzun yıllar geçse de unutulmayacak olan bir klasiğe evrildi zaman içinde. Biz de burada, bu ay *Black & White*'ı konuk ediyoruz. Çünkü bu oyun, eskiyen görselliğine rağmen değeri asla yitmeyecek olanlardan bir tanesi. **-Sarp**



ARAYÜZ VE ETKİLEŞİM



Black & White, doğru binaları seçip doğru birimleri ürettiğiniz bir stratejiden çok uzaklarda bir oyun. Ayrıca sadece bir el olarak, yapabilecekleriniz göze azmış gibi gözüküyor. Ama eğer öyle düşünüyorsanız, çok yanılıyorsunuz.

Öncelikle sizin dünyadaki etkileşim noktanız olan el, neredeyse her kayayı, her ağacı, sudaki her balık kümesini, her ekini, etrafta gezen her köylüyü yakalayabiliyor. İncelikle kodlanmış bir fizik motoru olmamasına rağmen, bütün bu nesnelerin savrulması, sizin fırlatış şeklinize göre (evet, eli geriye çekip, devinim kazandırıp fırlatmak) öteliyordu. Bu sisteme eşlik eden grafik motoru ise döneminde aklımızı baştan alacak cinstendi. Yaptığınız her bir hamle kesinlikle dünyada kalıyor, bunun yanında tüm süreci isterseniz dibinden, isterseniz kimseyi göremeyeceğiniz kadar yukarıdan izlemenize imkân tanıyordu. Hiçbir yükleme süresi olmaksızın.

Tabii oyundaki büyüleri seçmeniz için bir menü gerekli değil mi? Gidip de doğrusuna tıklayacağınız? Hayır. Oyunda, büyüleri doğru şekilleri elinizle çizerek yapıyorsunuz. Bu şekilde elde ediyorsunuz. Aynı şey yaratığınızın tasmaları için de geçerli. Bu etkileşim modelinin eşi yoktu ve kavradığınız takdirde de vazgeçemeyeceğiniz bir şekilde sizi içine çekiyordu.

Gelelim simgesel anlatıma. Çünkü oyunda detaylı arayüz yoksa, iyilik / kötülük bareminde ne durumda olduğunuzu, insanların size ne kadar tapındığını nasıl göreceksiniz? Oyundaki merkez üssünüz olan tapınak, davranışlarınıza göre biçim değiştiriyor. Gazabı yoğun bir tanrıysanız dikenleri çıkıyor, sivrileşiyor, merhameti seçiyorsanız rengi açılıyor, hatları yumuşuyor. Aynı şey eliniz için de geçerli. Eliniz de bu sembolik değişimden nasibini alıyor. Eğer isterseniz bazı yazılı bilgileri tapınak içindeki metinlerde de bulmanız mümkün tabii. Ama onları takip etmeden de oyuna dair oldukça fazla bilgiyi sadece bu simgelerden yakalayabiliyorsunuz.





YARATIK VE YAPAY ZEKÂ

Otuz yaşına kadar büyüyen yaratığınız, sizin yeryüzündeki temsilciniz. Bebeklik hâlinde eğitmeye başladığınız bu varlık başta üç farklı hayvandan, daha sonra oyundaki ufak yan görevleri bitirdiğinizde ise değiştirilebilir diğer hayvanlardan biri. Her hayvanın bir kişiliği, artıları ve eksileri var. Bu, nasıl bir tanrı olduğunuza göre yapacağınız bir seçim.

Hayvanınızın yapay zekâsı gerçekten inanılmaz. İnsanlara davranışı, tuvalet ve yemek alışkanlığı, büyüleri öğrenişi, büyüleri nerede kullanacağı, başka köylü ya da yaratıklara nasıl yaklaşacağı hep öğretebildiğiniz konular. Ne yazık ki öğretme sistemi sevgi ya da dayakla oluyor ki, benim gibilerin o tokadı atarken içleri acıyor hep.

Simgesel anlatım, burada da gösteriyor kendini. Yaratığınızı ne yönde eğitirseniz, ona göre biçim değiştiriyor. Aynı tapınak gibi. Kararabiliyor ya da parlayabiliyor. Pençeleri sivriliyor, ya da ilk günkü gibi kalıyor. Tümüyle sizin güdümünüze bağlı.

Peki, bu yapay zekâ gerçekten bu kadar iyi mi? Benim rekorum, 23 yaşına kadar getirdiğim bir babun: Ruay (son adada da 2 yaş almıştı). Öyle ki, 20'sinde bilgisayarı açık bırakıp 3 saat sonra geldiğimde inanlarımın refah seviyesini yükseltmeyi başarmış, kendince dünyayı işler halde tutabiliyordu. Benim müdahalem olmadan, sistemi idare edebilen bir varlık. Üstelik benim eğitimimle. İşte böyle bir yapay zekâ sistemi var *Black & White*'ta.



NEDEN EFSANE OLDU

Black & White'ın tarihe kazınmasının asıl sebebi çoğu insan için oyunla arasındaki duygusal bağdır, ama dahası da var...



MİZAH

Oyunda Molyneux'nün serpiştirdiği çok güzel espriler vardı. Bir tarafta eksiklerini gidermeniz için size şarkı söyleyen denizciler, diğer tarafta ölemediği için sizi kışkırtan ve fırlattığınızda sadist yönünüzü gösteren adam. Espriler bitmiyor.



GRAFİK MOTORU

Deli gibi uzaklaşabiliyorsunuz adadan. Ama bana mısın demiyor sistem. Sonra ağaç köküne kadar iniyorsunuz, her şey yaşamaya devam ediyor.

FARKLI KÖYLER

Oyunda her köyün bir kimliği, sunabildiği büyüleri var. Farklı kültürlerle de sembolize ediliyorlar zaten. Ama bu çeşitlilik, sizi gerçekten güçlü ve yüce bir varlık gibi hissettiriyor. Farklı gruplar, bir arada.

KURULAN BAĞ

Büyüyüp eğittiğiniz, sizi her gördüğünde gülümseyen o canlının sanal olduğunu, fiş çekilince yok olacağını söylerlerse inanmayın tamam mı? Yalan çünkü. Sanal bebek falan tümüyle hikâye.

STRATEJİ

Oyunda köyleri genişletirken bir strateji oyunundaki gibi konumları değerlendiriyorsunuz. Yeni köy kurarken de öyle. Dünyada sadece insanlara değil, yaşam alanlarına da müdahaleniz var.



TERCİH ŞANSI

Oyunda çok sıradan bir şekilde de kötülük yapabilirsiniz. Bir taşı kapıp, halkın binalarını yıkabilir, etrafa alev topları atabilirsiniz. Büyü gücüne ihtiyacınız varken, vakit kaybetmeyip insan bile kurban edebilirsiniz.



ÇEŞİTLİLİK

Farklı yaratıklar elde edebiliyorsunuz. Elinizdekini değiştirmenin o buruk anını anlatamam bile. Yan görevlerle çıkan bu farklı yaratıklar etrafı keşfetmeye yöneltiyor sizi.

YARATICILIK

Yaratığınızı kullanmadığınız zamanlarda, bir taşı yakarak meteor gibi uçurmak, ağacı yarı yolda yakalayıp ters yönde fırlatmak gibi şeylerle dikkat çekmeniz çok kolay.

DÖVÜŞLER

Oyunda başka tanrıların yaratıklarıyla dövüşme durumu da var. Burada müdahale edebilir ya da serbest bırakabilirsiniz. Yaratığınızı iyi eğitirseniz, siz karışmasanız da harikalar yaratabiliyor.

İNSANLAR

Her bir insanın durumunu size bildirebiliyor oyun. Hepsinin kaydını tutuyor. Neredeler, nereye gidiyorlar... Tanrısınız çünkü, bunu bilmeniz lazım. Ufak bir detay ama, doğru hissettirmesi açısından şapka çıkartılacak bir şey.

DENEME - YANILMA

Bir tanrı olarak, etki alanınız sınırlı. Bu alanın dışındaki insanları inandırmak için kimi zaman yaratığınıza, kimi zaman hayal gücünüze güveniyorsunuz.



TEMA

Oyun, sizi ayarlar menüsüne bile tapınağın içindeki bir odadan götürüyor. Molyneux hiçbir ek sistemin dikkatinizi dağıtmaması için çok iyi çalışmış.



SÜREÇ

Oyun, size gerçekten değişimi hissettiriyor. Başta insanlardan çok az büyük olan yaratık devleşiyor, inanınız arttıkça tapınağınız büyüyor, etki alanınız genişliyor. Bir şeyler değişiyor yani. Oyun, başlangıçtaki çizgisine sadık kalıyor.

BULMACALAR

Oyundaki yan görevlerin bir kısmı bulmaca üstüne kurulu. Adalardaki labirentler, takip bulmacaları, doğru sırada doğru objeleri dizme, işitsel hafıza gibi farklı şeyler de oyunun tuzu biberi. Bunun yararı? Bir el olarak koordinasyonunuzu arttırmak konusunda çok iyiler.

emekli sandığı

YU SUZUKI

İyi oyun yapabilmek başka, devrimsel niteliklere sahip ve esin kaynağı oluşturacak iyi bir oyun yapmak ise bambaşka bir şeydir. Aynen 1958'de Shigeru Miyamoto'ya tepki olarak doğan üstat Yu Suzuki'nin kariyerini donattığı oyunlar gibi: Hang-On, OutRun, Space Harrier, Daytona USA, After Burner, hatta Virtua Fighter, hatta Shenmue ve daha niceleri...

Bugünkü hâline aldanmayın, Sega'yı bir zamanlar sektörün liderleri arasına sokan en önemli şahıs Yu Suzuki'dir kuşkusuz. Peki ya ustanın piyasada etkinliğinin azalmasıyla Sega'nın çöküşünün aynı zamana denk gelmesi? Zamanlama manidar. Belki de zamanının çok ötesinde bir oyun olan Shenmue hak ettiği yere gelmediği için piyasa küsmüştür, kim bilir?

İnteraktif Sanatlar ve Bilimler Akademisi tarafından Onur Listesine alınma şerefine layık görülen altıncı kişi olan Suzuki, ömrünü adeta Sega'ya adadı. Lakin 2009'da kendi firması YS NET Inc.'i kurunca Sega'dan ayrılacağına dair dedikodular çıkmaya başladı. 2011 gibi gerçekten böyle bir düşüncesi olduğunu doğrulasa da diyaloglarının asla kopmayacağını da vurguladı tabii. Ne var ki onlar adına yaptığı son oyun da 2008'deki pek bilinmeyen Sega Race TV oldu. Lokasyon testinde pek beğenilmeyen Psy-Phi ve yıllardır hevesle bekleyen sevenlerini gene üzen Shenmue Online da iptal edildi. Hem de firmaya tam 26 milyon dolara mâl olarak! Ama "o kadarcık" hakkı da olsun adamcağızın üzerlerinde.

Bu tarihten sonra da Suzuki resmen buharlaştı ve piyasadan bayağı bir elini ayağını çekti. Sebep olarak ise oyun dünyasının çok değiştiğini ve içerdiği özgürlük yüzünden çalışmayı en sevdiği platform olan arcade'in artık ilgi görmemesini gösterdi. Bu günlerde Sega'ya sadece bir danışman olarak hizmet vermekte. Shenmue City ve Virtua Fighter: Cool Champ'a bakarsak o da



mobil platforma kaymış gözüküyor. Kendi firması YS NET Inc.'le yaptığı ilk oyun olan 2012 çıkışlı Shooting Wars, aynı zamanda Sega'yla hiçbir bağlantısı olmayan da ilk oyunu oldu. Fakat bu mobil oyunlarındaki başarısı pek de ahım şahım olmadı.

Sega ve Yu Suzuki arasındaki uzatmalı ilişki sonuna geliyor gibi gözüküyor. Böyle bir ustayı da mobil platforma kaybetmesek bari... -**Emre**





Bu Shenmue Bitecek!

Yu Suzuki her fırsatta "Shenmue'nun öyküsü devam oyunlarıyla sürecek. Kitapla, filmle değil" dese de bir türlü nasip olmadı. Yanlış platform seçimleri sonucu üçüncü oyun çıkmadı, 26 milyon dolar harcanan Shenmue Online ise tamamlanamadı.

Ferrari'm Şekil, Yolumdan Çekil

Yu Suzuki için Ferrari tam bir tutkudur ki kendisini ünlü OutRun serisini yapmaya iten de bu oldu. Aynı şekilde 2000'de yaptığı F355 Challenge oyunu da o güne değin yapılmış en gerçekçe Ferrari simülasyonu olarak kabul edilir. Hâlâ da öyle sayılabilir.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

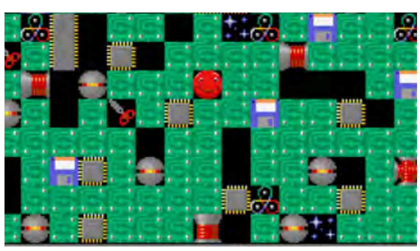
Supaplex

Bazen aklımıza bir oyun geliyor "Yahu ne oyundu be, yazsam ya şunu!" diyoruz ama pek öyle Son Jeton'a yazılası bir oyun da olmuyor. Bu tip nispeten küçük çaplı ama kesinlikle sözünü etmeye değer oyunlara yer vereceğimiz yeni bölümümüze hoş geldiniz arkadaşlar.

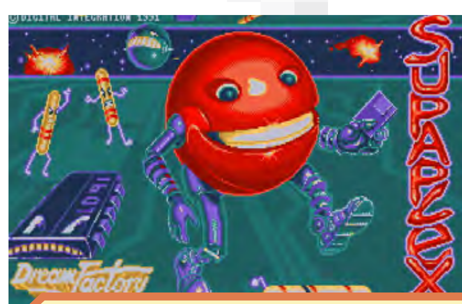
Boulder Dash'i bilir misiniz? Supaplex, 1991 yapımı bir Boulder Dash klonu ve bir klon ancak bu kadar başarılı olabilir.

Supaplex safkan bir puzzle. Murphy ismindeki kırmızı bir kafayı yönetiyoruz ve bilgisayar içi gibi tasarlanmış mekânlarda zonkları itiyor, snik snaklardan kaçıyor, infotron topluyoruz. Tabii bacak kadarken bu acayip terimler yerine yumurta, makas, kelebek gibi terimler kullanmayı tercih etmişimdir. Hoş şimdi olsa yine öyle yapardım, snik snak ne ki zaten?

111 bölüm boyunca amacımız sağdaki soldaki infotronları toplamak (neyse, kelebek deyip cahillik etmeyeyim şimdi). Zaman içinde doğru zamanlama ile snik snakları nasıl yönlendireceğiniz, bir şeyler patladığı zaman etraftaki diğer elementlerden nasıl tepkiler göreceğiniz gibi konularda uzmanlaşıyorsunuz ama her yeni bölüm ayrı ayrı kafa patlatmayı gerektiriyor. Sonlardaki bölümleri ailecek günlerce geçemediğimizi bilirim.



Bunu çocukluğuma dair en özel oyunlardan biri olduğu için söylemiyorum: Supaplex hâlâ benim gördüğüm en iyi ve en zor puzzle oyunlarından bir tanesi. Oyunun dörtte birine geldiğinizde aşağı yukarı her şeyi biliyor oluyorsunuz ve yine de doğru çözümü bir türlü bulamadığınız için kafayı sıyırıyorsunuz. Boulder Dash'ten alınan mekaniklerin kullanımı mükemmel, kendi yarattığı oyun dünyasının havası harika, bölüm tasarımları dâhice... Eğer puzzle türünü az da olsa seviyorsanız kesinlikle göz atın. -**Ömer**



Nereden bulayım?

Supaplex freeware olmuş bir oyun. Yani artık ücretsiz ve www.elmerproductions.com/sp/ adresine girip indirebilirsiniz. 64-bit sistemlerde çalışmama ihtimali yüksek, bu durumda Dosbox'ı deneyin. Birkaç dakika uğraşmanız gerekebilir ama inanın değecek.

PHILIPS'İN İLK VE TEK KONSOL DENEMESİ

90'ların başında Sony ve Philips firmaları, Nintendo'nun SNES için CD eklentisi projesine talip olmuş, proje iptal edilince de herkes kendi yoluna gitmişti. Bu da Playstation'ın doğuşuna ve Nintendo'nun teklemesine önayak olmuştu. Peki ya bu aşk üçgeninin son köşesi olan Philips?

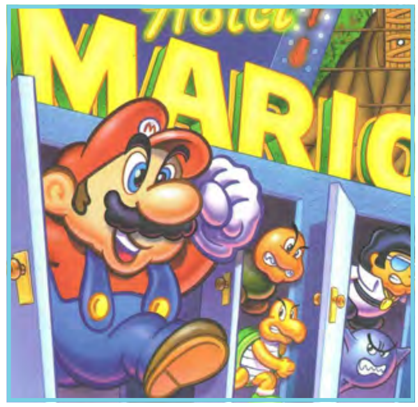
O yıllar tüm dünyada CD teknolojisinin şahlanıp, kaset ve kartuş sistemlerinin tahtını sallamaya başladığı zamanlardı. Bu gelişmeyi büyük bir fırsat olarak gören Philips de SNES-CD projesi için hazırladığı prototipi bu yönde geliştirip kendi başına piyasaya sürmeye karar verdi. Amacı sadece oyun oynatmak değil; eğitim programları, müzik, film gibi seçeneklerle de ailelerinin eğlence merkezi haline gelmek olan Philips CD-i, bu hayallerle 1991'de piyasaya sürüldü. Hem de ortaklık bozulmuş olmasına rağmen Nintendo'dan beş tane lisanslı oyun için izin alınarak!



Lakin işler hiç de beklenildiği gibi gitmedi. Konsolun 700 dolarlık fiyatı cepleri cayır cayır yakıyor, oyun arşivi kalite olarak adeta yerlerde sürünüyor, eğitim programları bile etkileşim açısından dökülüyordu. Daha da fenası, büyük umutlar beslenen CD-i'a özel Nintendo lisanslı Mario ve Zelda oyunları da çıkar çıkmaz tarihin en kötü oyunları listesine girecek kadar muazzamdılar. Bu vahim durumu oyunların yapımında görev alan Dale DeSharone şöyle anlatıyor:

"CD-i çok açık biçimde bir oyun konsolu değildi ve bizzat Philips de bunun farkındaydı. Aslında amaçları eğitim programlarıydı fakat piyasaya çıkınca gördük ki satan tek şey oyunlardı. Gelgelelim sistemin gücü feci zayıftı. Hatta üçüncü Zelda oyunu da daha ancak yarısı tamamlanmışken umut kesilip piyasaya sürüldü desek yalan olmaz". Paradoksu siz de fark ettiniz mi?

İşte bütün bu sebeplerle Philips'in konsol macerası pek kısa sürdü dostlar. Abartısız bir milyar dolara yakın para kaybedince de tövbe ederek bir daha konsol işine girmediler. Ailenin eğlence merkezi olarak tasarlanan CD-i'lar da ömürlerinin son günlerini iş yerleri ve sanayilerde tamamen iş amaçlı kullanılarak geçirdiler. İster inanın, ister inanmayın…
-**Emre**



Philips'in en büyük kozu olarak gördüğü Zelda ve Mario oyunları konsolun tabutundaki en büyük çiviler olacaktı. Ve yıllarca eskimeyecek bir mizah unsuru…



oradaydım

Yuna'nın Dansı

[Final Fantasy X - Kilika'daki Yıkımın Sonrası]

Sin'in saldırısı sonrası harabeye dönmüş Kilika'nın sahilinde toplanan kalabalığı gören Tidus oraya yönelir ve Lulu'yu bulur.

"Bu uğurlama dedikleri nedir? Bir yere mi gidiyoruz?" soruları karşısında Lulu, Tidus'u hafiften aşağılamayı es geçmez, ardından da durumu açıklar:

"Ölülere yol göstermek gerekir. Öldükleri için üzüntü duyarlar, kaderlerini kabul etmek istemezler. Yaşamak isterler. Yaşayanları kıskanırlar. Zaman içerisinde kıskançlık öfkeye, hatta nefrete dönüşür. Bu ruhlar Spira'da kalmaya devam ederse yaratıklara dönüşür, yaşayanları avlamaya başlar."

Duygusuz bir şekilde ekler: "Üzücü, değil mi? Uğurlama onların Farplane'e gitmesini sağlar."

Köyün sakinleriyle konuşması biten Yuna az sonra suyun üzerinde yürümeye başlar. Hemen altında çiçeklere sarılmış onlarca cansız beden süzülmektedir. Derin ve titrek bir nefes alır ve ritüeli yerine getirmeye, dans etmeye başlar. Asasını savurdukça cansız bedenlerden ruhlar yavaş yavaş göğe doğru yükselir. Ve Yuna dans etmeye devam eder. O muhteşem güzellikteki gün batımında Yuna'nın dans edişi ve ruhların Farplane'e doğru yükselişi Tidus'un hayatında gördüğü en hüzünlü sahnelerden biridir.

Tidus, Yuna'nın bir daha asla uğurlama yapmak zorunda kalmamasını diledi. Lulu gibi alışmak, duygusuz bir şekilde "Üzücü, değil mi?" diyebilmek istemiyordu.

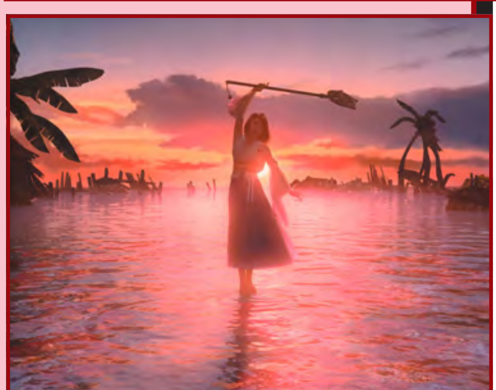
Ama Yuna kendi yolunu seçmişti. Bir çağırıcı olmanın ne demek olduğunu en başından beri biliyordu. Ve onların tek yapabileceği yol bitene kadar Yuna'yı korumaktı.

"Yol bitene kadar mı?" diye sorar Titus. "Nerede bitiyor ki?" Herkes bir anda sessizleşir ve gözlerini ona çevirir.

"Yuna, Sin'i alt edene kadar" diye yanıt verir bir süre bekledikten sonra Lulu. Tidus'un daha fazlasını bilmesine gerek yoktur.

Ve evet, Yuna daha sonra tekrar uğurlama yapar.
-**Ömer**





Oyungezer

SAYI: 78 - 2014/04

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Hazal Çamur, Onur Kaya, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Kerem Bilek, kerem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 29 Mart 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.







KİMSE ÖLÜMÜN ÖNÜNE GEÇEMEZ
DIABLO®
REAPER OF SOULS™
25.03.2014
diablo3.com/reaper
18+
BLIZZARD ENTERTAINMENT
aralgame